Drakar och Demoner®

EXPERT

REGLER

TAMB ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Drakar och Demoner®

EXPERT

KONSTRUKTION

Lars-Åke Thor & Anders Blixt

REDIGERING
Anders Blixt

ENERGISK ASSISTANS
Klas Berndal, Nils Gulliksson, Fredrik Malmberg

GRAFISK FORMGIVNING
ORIGINALFRAMSTÄLLNING
Klas Berndal

ILLUSTRATIONER
Nils Gulliksson

OMSLAG
Michael Whelan

ETT SÄRSKILT TACK TILL
Leif Eurén (för hans intressanta utrustningslistor)
Michael Petersén (för idén till det alternativa stridssystemet)

ETT LITE MINDRE TACK TILL
Magnus Anå, Robert Arnell, Paul Cardwell, Max Dükler,
Bo Jangeborg, Tommy Lindqvist, Stefan Litsenius, Ann-Sophie Qvarnström,
Lars Sundström, Robin Wood, och Team Yozayankilin.
De har alla bidragit med konkreta idéer eller synpunkter under reglernas utveckling.

SÄTTNINGAR
Delta

TRYCK
Tryckproduktion, Västerås, 1987

Innehåll

Förord

Efter det att nya utgåvan av Drakar & Demoner publicerades under 1984 upptäckte vi på Äventyrsspel att det fanns ett stort intresse inom spelvärlden att spelet skulle bli mer omfattande. Vi tyckte också att det skulle vara en utmaning att göra en utökning. Vår grundprincip var att de fundamentala regler som finns i grundreglerna inte skulle ändras. Expert Drakar & Demoner ska vara en utökning; inte ett nytt spel som gör det gamla oanvändbart.

Reglerna i Expert konstruerades efter en modulidé. Det innebär att varje spelledare kan välja ut de regler som han tycker är bra för hans spelkampanj, medan han kan strunta i sådana han finner ointressanta eller onödiga. Många av reglerna gör spelet svårare, och det är då bra om oerfarna spelledare kan bortse från dem tills de ha fått rutin på att sköta sin syssla. Reglerna är också konstruerade för att vara lätta att justera och förändra om en SL inte är nöjd med dem. Varje SL ska känna sig fri att tillämpa reglerna på det sätt som ger största nöje för honom och hans spelare.

Det viktigaste som finns i dessa regler är avsnitten med fler färdigheter, fler besvärjelser och regler för hur man klarar sig i vildmarken. Det är sådant Sveriges spelare främst har velat att vi ska konstruera.

Det har varit kul att konstruera och producera Expert Drakar & Demoner. Hela firman har varit inblandad i praktiskt taget alla stadier av produktionen, och kreativiteten har blomstrat. Vem vet, vi kanske kommer med fler expansionsset vad tiden lider.

I reglerna har vi använt maskulina pronomen (han, honom, hans). Detta är av bekvämlighetsskäl, och har ingenting med diskriminering att göra. Överallt där det står "han" betyder det "han eller hon".

Vi svarar gärna på skriftliga frågor som rör Expert Drakar & Demoner. Bifoga alltid svarsporto (eller ännu hellre ett frankerat kuvert med namn och adress) och ställ helst frågan så att den kan besvaras med ja, nej eller en kort mening. Vi har mycket att göra och hinner därför inte besvara regelfrågor i telefon. Vår adress finns nedan.

STOCKHOLM
September 1985
Lars-Åke Thor
Anders Blixt

ÄVENTYRSSPEL
Frihamnen
100 56 Stockholm

Introduktion



DETTA ÄR INTE ETT SEPARAT SPEL. DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL DRAKAR & DEMONER FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA EXPERT DRAKAR & DEMONER.

Expertreglerna består av två regelböcker som är indelade följande avsnitt:

- Introduktion
- Hur man skapar en rollperson
- Färdigheter
- Träning & erfarenhet
- Strid & vapen
- Kampanjregler
- Hjältedåd
- Index
- Magiboken (hela det tunna häftet)
- Droger & växter (i Magiboken)
- Utrustningslistor (i Magiboken)

Framslagning innehåller ett nytt sätt att skapa rollpersoner. Färdigheter tar upp nya och gamla färdigheter. Strid & Vapen innehåller nya vapen, vissa frivilliga regler som gör strid mer spännande men också mer komplicerat och specialregler för udda vapen. Droger beskriver ett antal sagodroger med effekter och vad som krävs för att kunna göra dem. Kampanjregler ger riktlinjer hur man äventyrar i en värld. Hjältedåd handlar om hur skickliga och erfarna rollpersoner kan bli hjältar och utföra dåd ingen vanlig varelse kan klara av. Utrustningslistan innehåller en mängd användbara saker.

Magiboken beskriver ett utökat magisystem, med en mängd nya besvärjelser, hur man tillverkar magiska föremål, och hur man kan färdas mellan olika världar. Varje avsnitt inleds med en kort beskrivning om hur det används.

Varje avsnitt är konstruerat så att en spelledare ska kunna välja ut de regler eller regelblock han önskar använda i sin värld, och strunta i dem han tycker är onödiga, överflödiga eller alltför svåra. Vi har särskilt tänkt på spelledare som är nybörjare och som oroar sig för att spelet ska bli alltför komplicerat. Om du använder en regel i Expert Drakar & Demoner och den står i strid med en regel i grundreglerna, så gäller det som står i Expertreglerna.

VANLIGA TERMER OCH FÖRKORTNINGAR

BEP (belastningspoäng)

En viktenhet på ca 3 kg. En rollpersons bärförmåga beror på hans styrka.

CL (Chans att lyckas)

När man har modifierat ett färdighets-, skicklighets- eller grundegenskapsvärde blir slutresultatet CL. För att lyckas ska man slå 1T20 lika med eller lägre än CL. Det exakta tillvägagångssättet beskrivs längre fram. När det gäller färdigheter finns det olika grader av framgång. Dessa är beskrivna i färdighetsmodulen.

Differensnummer

Differensnumret används ibland vid färdigheter. Det är lika med CL minus tärningsutfallet.

E (effektgrad)

Detta visar styrkan hos en besvärjelse.

Fummelslag

När man slår 1T20 för CL och slår "20" kan man få fummel. Det står exakt beskrivet i avsnittet om färdigheter. Fummel innebär att man har misslyckats på ett sätt som är farligt för en själv eller för omgivningen.

FV (Färdighetsvärde)

Denna siffra anger hur skicklig man är på en färdighet. Det finns två typer av färdigheter. För typ A sträcker sig FV normalt från 0 till 20, men kan nå högre värden. För typ B sträcker sig FV endast från 0 till 5.

Grundegenskap

Ett av sju olika fysiska och mentala värden som en varelse har. Dessa är STYrka, STOrlek, FYSik, SMIdighet, INTelligens, PSYke och KARisma.

Grundegenskapsslag

På många ställen i reglerna står det att man ska slå ett SMIslag, ett PSY-slag, eller ett slag för en annan grundegenskap. Detta innebär normalt att man ska slå 1T20 lika med eller lägre än grundegenskapen för att lyckas. "20" är alltid ett misslyckande, och "1" är alltid framgång. Det finns olika svårighetsgrader på egenskapsslag, se svårighetstabellen nedan.

Grundegenskapsvärde

Den värde man har i en grundegenskap. Dessa kan variera från 1 och uppåt, beroende på vilken grundegenskap och vilken typ av varelse det gäller.

Grupptabellen

Det händer ibland att man behöver en grövre indelning värden (t.ex. för grundegenskaper) än den gängse. Då går man in i denna tabell och avläser vilken grupp värdet tillhör. Gruppnumret används sedan i olika beräkningar.

Värde	*Grupp*
0–3	0
4–8	1
9–12	2
13–16	3
17–20	4
21–25	5
26–30	6
41–50	8
51–60	9
61–70	10
71–80	11
81–90	12
91–100	13
101–110	14
111–120	15
121–130	16
131–140	17
141–150	18
151–160	19
161–170	20
171–180	21
181–190	22
191–200	23
201–210	24
211–220	25
221–230	26
231–240	27
241–250	28
251–260	29
261–270	30
271–280	31
281–290	32
291–300	33

HP (hjältepoäng)

Vissa personer höjer sig så mycket över medelmåttan att de blir hjältar. Hjältepoäng används för deras särskilda förmågor. Se kapitlet om hjältedåd.

Perfekt slag

När man slår 1T20 för CL och slår "1" kan man få perfekt slag. Det står exakt beskrivet i avsnittet om färdigheter. Ett perfekt slag innebär att något utförts ovanligt väl. SL bör då ge rollpersonen någon form av bonus.

Rollformulär

Ett pappersblad som innehåller all den nödvändiga information hos en rollperson. Det är sådana saker som rollpersonens grundegenskaper, färdigheter, besvärjelser, pengar, och utrustning.

S (skicklighetsvärde)

Detta visar hur duktig man är på att använda en besvärjelse, och motsvarar färdigheternas FV.

SR (Stridsrunda)

Detta är den grundläggande tidsenheten i Drakar & Demoner. Den omfattar 5 sekunder.

Stenfolk

Cykloper, dvärgar och jättar. De beskrivs i grundreglerna och i Monsterboken.

Svartfolk

Orcher, resar, svartalfer, svartnissar och troll. De beskrivs i grundreglerna och i Monsterboken.

Svårighetsgrader

När en rollperson ska utföra ett grundegenskapsslag, ett färdighetsslag eller något annat slag med 1T20 kan detta förses med en bestämning av svårighetsgraden, t.ex. ett svårt SMI-kast. Om det inte står någon sådan bestämning anses det röra sig om ett "normalt" slag. Följande tabell visar vad de olika bestämningar innebär.

Svårighetstabell

Grad	*Modifikation*
Lätt	Värdet × 2
Normalt	Värdet × 1
Svårt	Värdet × 1/2[1]
Kritiskt	Slå först "1", och sedan ett normalt kast.

[1] *Avrunda decimaler neråt till närmaste heltal.*

Särskilt slag

När man slår 1T20 för CL och slår 5 eller lägre ska man ibland slå igen för att försöka få ett särskilt slag. När detta används står det utskrivet.

Älvfolk

Alver, nymfer, satyrer, skogsrån, svanmöer och älvor. De beskrivs i grundreglerna och i Monsterboken.

Hur man skapar en rollperson



När man skapar en rollperson går man tillväga i följande steg.

BESTÄM RAS

I Monsterboken och grundreglerna finns ett flertal olika raser som kan användas som rollpersoner. Spelaren bör har stor frihet att välja vilken ras hans rollperson ska tillhöra, men SL måste se till att spelaren kan känner till rasen och kommer att spela efter dess begränsningar. Vissa raser är lättspelade, t.ex. människa, halvlängdsman eller dvärg, medan andra är svårspelade och kräver erfarna spelare som är beredda att göra uppoffringar i spelet för att rollpersonen ska uppträda på ett sådant sätt som rasens sinnelag kräver. Exempel på sådana svårspelade raser är alla älvfolken (alver, älvor, satyrer, m.fl.).

SLÅ FRAM GRUNDEGENSKAPERNA

Det finns ett antal olika sätt att slå fram spelarrollernas grundegenskaper. De tärningar som anges i grundreglerna och i Monsterboken producerar genomsnittliga varelser, men eftersom spelarrollerna är handlingskraftiga äventyrare kan det vara lämpligt att de höjer sig över medelmåttan. SL bestämmer vilken av följande metoder som ska användas i hans värld.

A. Använd de tärningskombinationer som står i grundreglerna.

B. Låt spelaren slå tre uppsättningar grundegenskaper enligt A. Han får sedan välja den uppsättning han tycker är bäst.

C. En av de tärningar som används för en grundegenskap får automatiskt högsta utfallet. Detta innebär att en människa slår sin STY med 2T6+6. Denna metod har fördelen att den tar bort alla låga värden. Denna metod bör inte användas för grundegenskaper där man endast slår en tärning.

Om SL hittar på någon annan metod står det honom fritt att använda den. Han kan också fritt blanda metoder för de olika grundvärdena. T.ex. är metod C inte lämpligt för vissa grundegenskaper, men inte för andra. Om SL använder det alternativa stridssystemet rekommenderar vi metod C, eller någon annan metod som gör rollpersonerna mer heroiska än de genomsnittliga varelserna.

Samtidigt ska man bestämma vilken hand rollpersonen använder. Rollpersonens huvudhand kallas för svärdshanden. (För en högerhänt person är alltså högerhanden svärdshanden.) Den andra handen kallas sköldhanden. Ibland kan en rollpersonen använda bägge händerna som svärdshänder.

2T10	Svärdshand
02–14	Höger
15–18	Vänster
19	Båda svärdshand, dock ej samtidigt (dubbelhänt)
20	Båda svärdshand samtidigt (ambidextriös)

Sköldhanden är genomgående sämre än svärdshanden för alla sysslor, utom för färdigheter som Två Vapen och Sköld. Detta visas på följande sätt:

När man är tränad för att använda något i svärdshanden, t.ex. ett vapen, och sedan försöker använda detta i sköldhanden minskas CL till 1/3. Om man särskilt vill träna sköldhanden för en färdighet är det dubbelt så svårt. Detta räknas dessutom som en separat färdighet. Om man använder en färdighet kategori B, t.ex. Skriva Språk, med sköldhanden minskas FV med 2.

Att vara ambidextriös innebär att man kan göra helt olika saker med vardera handen samtidigt utan att ha några som helst problem med att samordna rörelserna.

Exempel: Spelaren Christer ska slå fram en rollperson. Det ska bli en människa. Spelledaren bestämmer att framslagningsmetod C gäller i hans värld. Christer slår alltså 2T6+6 för varje grundegenskap. Resultatet blir:
STY 9, STO 14, FYS 12, SMI 18, INT 18, PSY 15, KAR 11
Tärningsslaget för hand gav 7+3=10. Personen är högerhänt.
Rollpersonen får namnet Zot.

BESTÄM SOCIALT URSPRUNG

Alla rollpersoner, har ett ursprung som bestämmer deras bakgrund och startkapital. Man slår 1T20 och ser i tabellen för den ras figuren tillhör. De sociala grupperna beskrivs mer i detalj i kampanjavsnittet.

1T20 A	B	C	Stånd	Förbjudna yrken	Startkapital
1–2	–	1–3	Adel	Gycklare	4T3×150 sm
3–6	1–5	4–11	Borgare	Riddare	3T3×150 sm
7–10	6–15	–	Skattebonde	Riddare	3T3×150 sm
11–20	16–20	12–20	Egendomslös	Riddare, köpman, lärd	1T3×100 sm

A=människor, B=halvlängdsmän, C=dvärgar
Alltid borgare: Vita ankor
Alltid skattebönder: Bofasta jättar
Alltid egendomslösa: Övriga ankor, kattmän, minotaurer, reptilmän, cykloper, utstötta jättar, svartfolk, vargmän, och människor som lever i primitiva stamsamhällen.

Socialt stånd är ointressant för karkioner, älvfolk och kentaurer eftersom deras samhällen är så annorlunda. Dessa raser kan ha de yrken som anges i deras beskrivningar samt lärd. En del kan bli magiker (se avsnittet om Magi). Deras startkapital är 1T20×20 sm.

Exempel: Christer ska nu slå fram Zots sociala bakgrund. Eftersom Zot är människa används tabellen, kolumn A. Resultatet blir 9. Zots föräldrar är självägande bönder. Zots startkapital blir (1+1+2)×150 sm = 600 sm.

BESTÄM ÅLDER

En spelare väljer vilken ålder hans rollperson ska ha när den startar spelet. Ju äldre den är, desto mer erfaren är den och desto fler bakgrundspoäng har den. Men ålder har också en negativ effekt. Vissa grundegenskaper sjunker med stigande ålder. Eftersom älvfolk inte åldras måste de ha ett visst handikapp för att inte bli otroligt mycket bättre än andra raser. Därför startar de alltid spelet som unga, men deras grundvärden modifieras aldrig på något sätt för ålder. Detsamma gäller för karkioner, fast de inte är odödliga. Den första tabellen visar hur varje grundvärde förändras när en person går från en åldersgrupp till nästa. Nästa tabell visar vilken biologisk ålder som motsvarar de olika åldersgrupperna hos de intelligenta raser som kan blir rollpersoner. (Tänk på att det finns magi och annat som kan bromsa åldrandet när rollpersonerna kommer med i spelet.)

Spelaren får själv bestämma rollpersonens åldersgrupp. Den exakta åldern i år avgörs sedan slumpmässigt. (Exempel: En mogen kattman kan vara mellan 20 och 32 år. Det rör sig om 13 år. Spelaren slår 1T20. Blir resultatet 1 är rollpersonen 20 år, 2 21, 3 22, och så vidare till 13 som är 32. Blir det 14–20 slår spelaren om.) När spelet startar börjar rollpersonerna åldras på sedvanligt sätt. När rollpersonen blir så gammal att han lämnar åldersgruppen GAMMAL så drar han sig tillbaka från äventyrandet och pensionerar sig, dvs lämnar spelet. Rollpersonens startkapital modifieras också av ålder.

	Ung	Mogen	Medelålders	Gammal
STY	0	0	–2	–3
STO	0	0	0	0
FYS	0	0	–1	–2
SMI	+1	–1	–1	–2
INT	0	0	+1	0
PSY	0	+1	+1	+2
KAR	0	0	+1	0
Startkapital	×1	×1,5	×2	×2,5
Bakgrundspoäng	160	220	280	340
Människa	16–20	21–35	36–50	51–65
Anka	16–20	21–40	41–60	61–80
Halvlängdsman	20–33	34–50	51–65	66–80
Kattman	15–19	20–32	33–45	46–60
Kentaur	25–40	41–60	61–100	101–150
Minotaur	14–18	19–30	31–40	41–55
Reptilman	10–15	16–25	26–35	36–50
Stenfolk[1]	21–50	51–90	91–150	151–220
Svartfolk[2]	12–16	17–25	26–35	36–42
Vargman	16–20	21–35	36–45	46–55

[1] *Omfattar cykloper, dvärgar och jättar.*
[2] *Omfattar orcher, resar, svartalfer och svartnissar.*

Exempel: Christer bestämmer att Zot ska vara av mogen ålder. För en människa är det 21–35 år. Christer slår 1T20 och ignorerar resultaten 16–20 för att bestämma Zots exakta ålder. Resultatet blir 9. Zot är 29 år.

Zots grundegenskaper modifieras för åldern:

STY	*(9+0+0=)*	*9*
STO	*(14+0+0=)*	*14*
FYS	*(12+0+0=)*	*12*
SMI	*(18+1−1=)*	*18*
INT	*(18+0+0=)*	*18*
PSY	*(15+0+1=)*	*16*
KAR	*(11+0+0=)*	*11*

Vidare ökas Zots startkapital med åldern till (1,5×600=) 900 sm. Han får 220 bakgrundspoäng, vilka används för att köpa de färdigheter Zot behärskar innan han kommer med i spelet.

RÄKNA UT BASCHANSERNA

En mängd olika färdigheter har en baschans (BC) som är beroende av en grundegenskap. Räkna nu ut baschanserna för alla dessa färdigheter, och anteckna dem på rollformuläret. Följande färdigheter har dessutom sina BC modifierade av rollpersonens ras.

Finna Dolda Ting	
Älvfolk	+1T3
Dvärg	+1T4
Kattman	+1T3

Upptäcka Fara	
Kattman	+1T2
Vargman	+1T2

Spåra och Jaga	
Vargman	+1T3
Kattman	+1T2

Lyssna	
Grottalv	+1T2
Vargman	+1T3

Provsmaka	
Vargman	+1T3
Halvl.man	+1T3

Orientering	
Skogsalv	+1T2
Silveralv	+1

BESTÄM YRKE

Spelaren avgör vilket yrke en rollperson ska utbilda sig inom. Valet är fritt inom de ramar som anges för varje ras och för varje socialt stånd. Vid vissa yrken anges minimivärden för vissa grundegenskaper. En person kan inte ägna sig åt det yrket om hans grundegenskap är otillräcklig.

Vissa raser har många alternativ, t.ex. människa, medan andra är starkt begränsade (en svanmö blir antingen jägare eller magiker). I beskrivningen över raserna i grundreglerna (eller i Monsterboken) står vilka yrken som är vanliga för varje ras. Dessa noteringar behöver SL inte nödvändigtvis följa slaviskt. SL kan tillåta att någon enstaka person har annan bakgrund. Det finns ju undantag inom varje ras. Men SL ska i så fall se till att yrkesvalen håller sig inom rimliga gränser. En dvärg som pirat är enbart fånigt, och fullständigt mot hans natur.

Det sociala arvet utgör däremot en strikt begränsning, och hindrar rollpersoner från att välja vissa yrken.

Yrket avgör endast personens startfärdigheter. När en rollperson väl har kommit i spel kan den lära sig alla sorts färdigheter, och är inte på något sätt begränsad av sitt tidigare yrke.



GYCKLARE *(SMI 9+)*

Gycklare är kringvandrande artister, som lever på att roa folkets enkla massor. Skickliga gycklare kan stiga i aktning och bli kallade till att uppträda inför härskare. Men allmänhet är de föraktade och utstötta från det normala samhällslivet. Många gycklare är också småbrottslingar.

Lärdomsfärdigheter: Första Hjälpen, Områdeskännedom

Stridsfärdigheter: Max ett lätt vapen, judo, slagsmål

Kommunikationsfärdigheter: Alla

Uppfattningsfärdigheter: Alla

Tjuvfärdigheter: Alla

Vildmarksfärdigheter: Djurträning, Fiska, Jaga, Kanot, Köra Vagn, Orientering, Rida, Simma, Sjökunnighet, Skidåkning

JÄGARE

Lärdomsfärdigheter: Första Hjälpen, Områdeskännedom, Zoologi
Stridsfärdigheter: Max två (båge + ett lätt vapen)
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Smyga
Vildmarksfärdigheter:Fiska, Grottorientering, Ilmarsch, Jaga, Kamouflage, Kanot, Orientering, Simma, Skidåkning, Skridskoåkning, Spåra, Överlevnad

KRIGARE *(STY 9+)*

Lärdomsfärdigheter: Geografi, Första Hjälpen, Områdeskännedom, Värdesätta, Läsa/skriva
Stridsfärdigheter: Alla, utom Judo och Karate
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka Fara
Tjuvfärdigheter: Klättra, Hoppa
Vildmarksfärdigheter: Fiska, Ilmarsch, Jaga, Kamouflage, Orientering, Rida, Simma



MUNK

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Botanik, Drogkunskap, Första hjälpen, Kulturkännedom, Läkekonst, Läsa/Skriva, Områdeskännedom, Schack & Brädspel, Zoologi
Stridsfärdigheter: Judo, Karate, Trästav
Kommunikationsfärdigheter: Bluff, Sjunga & Spela, Tala språk, Teckenspråk, Övertala
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra
Vildmarksfärdigheter: Orientering, Simma

KÖPMAN *(INT 9+)*

Lärdomsfärdigheter: Administration/juridik, Kulturkännedom, Första Hjälpen, Geografi, Hantverk, Historia, Läsa/skriva språk, Områdeskännedom, Räkning, Språkkunskap, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Ett lätt vapen
Kommunikationsfärdigheter: Alla
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Stadskännedom
Vildmarksfärdigheter: Kamouflage, Kanot, Köra Vagn, Rida

LÄRD MAN *(INT 9+)*

Lärdomsfärdigheter: Alla utom magiskolor
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk, Förhöra, Överklasstil
Uppfattningsfärdigheter: Provsmaka
Övriga färdigheter: Inga



STRÅTRÖVARE

Lärdomsfärdigheter: Första Hjälpen, Områdeskännedom, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Slagsmål, lätta vapen och sköldar
Kommunikationsfärdigheter: Bluff, Förhöra, Muta, Teckenspråk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Smyga, Spela Hasard, Undre Världen, Änterhake
Vildmarksfärdigheter: Alla utom Navigera och Sjökunnighet



PIRAT/SJÖFARARE

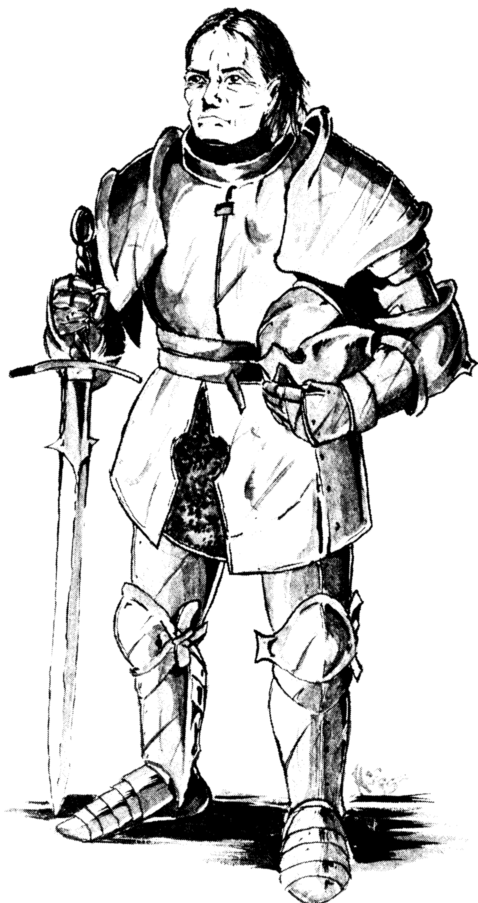
Lärdomsfärdigheter: Första Hjälpen, Geografi, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Alla utom Judo och Karate
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Tala Språk
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka Fara
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra, Spela Hasard, Stadskännedom, Undre Världen, Änterhake
Vildmarksfärdigheter: Fiska, Navigera, Simma, Sjökunnighet

TJUV *(SMI 9+)*

Lärdomsfärdigheter: Första Hjälpen, Värdesätta
Stridsfärdigheter: Judo, Slagsmål, Dolk, Dra Vapen
Kommunikationsfärdigheter: Alla utom Överklasstil och Tala Språk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Alla
Vildmarksfärdigheter: Inga

TROLLKARL *(INT 9+)*

Trollkarlen måste också genomgå ett inträdesprov (se Magiboken).
Magi: Magiskolor och besvärjelser valfritt antal
Stridsfärdigheter: Inga
Övriga färdigheter: Max fyra valfria



RIDDARE *(STY 9+)*

Lärdomsfärdigheter: Administration/Juridik, Första Hjälpen, Kulturkännedom, Geografi, Heraldik, Historia, Kunskap om Magi, Läsa/Skriva Språk, Områdeskännedom, Räkning, Schack & Brädspel, Språkkunskap
Stridsfärdigheter: Alla utom Judo och Karate
Kommunikationsfärdigheter: Alla
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka Fara
Tjuvfärdigheter: Inga
Vildmarksfärdigheter: Ilmarsch, Orientering, Rida

Exempel: Christer bestämmer att Zot ska bli trollkarl. Det passar eftersom Zot har hög INT och PSY. Zot lyckas också i antagningsprovet till en magiakademi.

SPENDERA BAKGRUNDS-POÄNGEN

Bakgrundspoängen bestäms av rollpersonens ålder. För dessa kan spelaren fritt köpa färdigheter från de som är tillåtna för yrket. Kostnaden för färdigheterna ökar desto högre FV man försöker nå. Se följande tabell för kostnadsmultiplar. Dessa regler används också när man ska omvandla erfarenhetspoäng till FV. Kostnaderna för färdigheter och besvärjelser står i respektive avsnitt.

FV man vill köpa		Multipel
A[1]	B[1]	
1–10	1–2	x1
11–14	3–4	x2
15–17	5	x3
18–20	–	x4

[1] *Färdighetens kategori.*

Förklaring till tabellen: De första tio FV (FV 1 till FV 10) kostar färdighetens kostnad × 1 (multipel) bakgrundspoäng styck. FV 11 till FV 14 kostar kostnad × 2 (multipel) styck. FV 15 till FV 17 kostar kostnad × 3 styck. En rollperson kan inte ha högre än FV 15 för en färdighet kategori A innan han har kommit med i spelet.

Tänk på att de FV rollpersonen får genom BC-koppling till grundegenskapens gruppvärde är gratis.

Denna tabell används också när man ska förbättra en rollperson med erfarenhetspoäng (se kapitlet Träning och erfarenhet). När man vill öka färdigheter kategori A över FV 20 stiger multipel med ett för varje tre steg, d.v.s. FV 21 till FV 23 har multipel ×5, FV 24 till FV 26 ×6, FV 27 till FV 29 ×7, o.s.v.

Exempel: Christer bestämmer att Zot ska vara magiker inom Animistskolan. Det är viktigt för en magiker att ha hög färdighet inom sin magiskola, så Zot ska får FV 12 i Animism, vilket innebär att han kan lära sig besvärjelser med Skolvärde 12 eller lägre. Detta kostar (5[1]×10[2]×1[3] + (5[1]×2[2]×2[3]) = 70 bakgrundspoäng. Zot ska även ha Klättra 6, en färdighet som har BC: SMI. Eftersom han har SMI 18 (gruppvärde 4) får han FV 4 gratis och behöver bara köpa två FV.

[1] *Färdighetens kostnad.*
[2] *Antal FV.*
[3] *Multipel.*

BESTÄM ROLL-PERSONENS LIVSMÅL

Rollspel handlar om att spela rollen av en annan person. Tyvärr försvinner detta element ofta. Istället går spelet ut på att slå ihjäl monster och samla skatter. Detta blir rätt enahanda i längden.

Varje vanlig människa som lever i vår värld har vissa mål i livet som hon anser vara mycket viktiga. Dessa livsmål behöver inte vara så krassa som pengar, utan kan vara mer idealistiska. T.ex. kämpar Fältbiologerna för en renare värld. Även rollpersonerna i en spelvärld bör har sådana mål att sträva efter. Följande lista är exempel på livsmål. Varje SL kan säkert lägga till sådana han kommer på själv. Låt varje spelare välja en eller flera livsmål till sin rollperson, och se sedan till att spelaren spelar rollpersonen i enlighet med dem. Valet bör vara rimligt med tanke på rollpersonens ras. Älvfolk strävar t.ex. inte efter rikedom. Metoderna man använder för att uppnå ett livsmål kan variera. Det finns inga givna lösningar. Men metoderna måste stå i överensstämmelse med andan hos alla de livsmål rollpersonen har. En person som har Harmoni & Barmhärtighet som livsmål använder inte skrupelfria metoder för att nå livsmålet Rikedom.

En person som handlar på ett sätt som strider mot hans livsmål drabbas av ångest och skuldkänslor. I spelet visas det genom att hans STY och SMI, och deras färdigheter, minskas med 1T4 poäng från det att han utför gärningen tills det han har genomfört ett botgöringsuppdrag. Detta är ett sätt för spelledaren att se till att spelarna spelar sina rollpersoner i enlighet med sina val. Spelledaren bör vara restriktiv med att lägga ångest och skuldkänslor på en rollperson. Det ska användas som en sista utväg, om spelaren envisas med att sköta sin rollperson på ett sätt som strider mot dess livsmål. Ett botgöringsuppdrag består i att rollperson utför ett svårt och farligt äventyr som främjar hans livsmål mycket starkt.

Om spelledaren vill kan han låta en spelare byta livsmål för sin rollperson. För att bytet inte ska bli ett enkelt sätt att kringgå dessa reglers anda bör SL tillämpa följande metod: En rollperson kan byta livsmål när han åldras och går från en åldersgrupp till en annan. Vid sådana tillfällen går man genom en livskris då man omvärderar sitt liv och sina värderingar. Älvfolk genom-

viktigt att tänka på att de livsmål som anges här inte i sig har att göra med rätt eller fel. De visar endast på vad rollpersonen upplever som rätt eller fel. Precis som folk i vår värld har vitt skilda uppfattningar om gott och ont, så har har rollpersonerna i en fantasivärld vitt skilda uppfattningar. Det är inte i sig fel att en rollperson har åsikter och livsmål som de flesta moderna svenskar finner helt förkastliga. De livsmål som beskrivs här är avpassade för en spelvärld och kan därför inte användas i vår värld. Om man använder dessa regler måste man noga skilja på rollpersonens åsikter och spelarens åsikter. De behöver inte ha något med varandra att göra.

Att använda dessa regler kan kräva nya och ovana ansträngningar för spelledare och spelare. Varje SL bör noga studera regelavsnittet innan han avgör om han ska använda det i sin värld. Det kan mycket väl vara så att reglerna inte passar i alla spelgrupper.

ANARKISM
All form av statsmakt är förkastlig och måste krossas. Staten förtrycker alltid medborgarna.

BERÖMMELSE
Stora och berömda namn bevaras till eftervärlden. De svaga och betydelselösa glöms snabbt bort.

DEN STARKES RÄTT
De starka och dugliga har rätt, de svaga och odugliga har fel.

EGOISM
Jag är viktigast och bäst, och endast mina intressen spelar någon roll för mig.

FINESS
Alla handlingar ska utföras med stil och finess. Att göra någonting på ett klumpigt eller smaklöst sätt är förkastligt.

FRIHET
Var människa bestämmer över sig själv, och blandar sig inte oombedd i andras affärer.

HARMONI & BARMHÄRTIGHET
Hjälp de svaga och behövande. Sträva efter fred och ordning.

JÄMLIKHET
Alla intelligenta varelser har samma värde.

KÄRLEK
Sök efter den stora kärleken i livet. När du har funnit honom eller henne, håll fast vid den personen för allt vad du är värd.

KONSERVATISM
Det som är gammalt och välbeprövat är gott. Nya påfund medför förändringar och instabilitet.

KUNSKAP
Den som är vis kan utnyttja sin kunskap till nyttiga saker.

LAG & ORDNING
Lagar och förordningar är gjorda för att efterlevas till punkt och pricka. Den som bryter mot dem hotar samhället.

MAKT
Makt är viktigt, för med dess hjälp kan man förändra omvärlden till att bli sådan som man vill ha den. Godhjärtade mäktiga personer tänker förändra världen på ett sätt som gagnar alla. Hårdhjärtade personer tänker mindre på hur makten drabbar andra varelser.

NATURVÄN
Naturen är vår moder och hon måste beskyddas mot missbruk och exploatering.

RIDDERLIGHET
Det traditionella västerländska riddaridealen (höviskhet, ärlighet, rättvisa, barmhärtighet, sportslighet) är viktiga eftersom de utgör det goda samhällets ryggrad.

RIKEDOM
Med pengar når man sina mål. Pengarna är det viktigaste redskapet när man försöker göra något.

RÄTTVISA-HÄMND
Rättvisa ska eftersträvas enligt principen öga för öga, tand för tand. På detta sätt kan man avskräcka folk från att skada andra.

SKÄMT
Livet är ett skämt, så varför inte skratta åt det.

STOLTHET
Låt ingen befläcka din heder och ära på något sätt.

STRIDSÄRA
Sann ära vinner man genom djärvhet i strid.

UPPTÄCKARLUST
Det finns alltid spännande och okända saker som väntar runt hörnet.

Exempel: Christer bestämmer att Zot har livsmålen Frihet, Kunskap och Naturvän. Zot vill lära sig mer om naturen för att bättre kunna lära sig att leva harmoniskt i den. Vidare vill han gå sin egen väg genom livet utan att bli störd av andra människor. I gengäld lägger han sig inte i andra människors göranden och låtanden, så länge dessa inte hotar naturen med missbruk eller exploatering.

BESTÄM ROLLPERSONENS UTSEENDE

Spelaren bör bestämma hur rollpersonen ser ut. Detta kan göras helt själv, men saknas orken eller fantasin kan man ta följande tabeller till hjälp.

Vissa raser har delar av utseende bestämt av sitt ursprung, t.ex. de olika alvstammarna.

Exempel: Christer bestämmer sig för att strunta i tabellerna och bestämmer Zots utseende helt själv. Zot har långt nötbrunt hår med begynnande flint, slokmustasch, bruna ögon, och normal röst.

Ögonfärg

1T20	Resultat
01–04	Blå
05–06	Nötbrun
07–12	Brun
13–15	Blågrå
16–17	Stålgrå
18	Silver
19	Gyllene
20	Gröna

Röst

1T20	Resultat
01–03	Mjuk
04–06	Högljudd
07–09	Gäll
10–12	Normal
13–15	Hes
16–18	Dånande
19–20	Väsande

Hårfärg

1T20	Resultat
01–04	Svart
05–10	Brun
11–14	Blond
15–17	Rödorange
18–19	Vit
20	Stålgrå

Hårlängd – Man

1T20	Resultat
01	Flintskallig
02–03	Snaggad
04–07	Kortklippt
08–15	Till nacken
16–19	Ner till axlarna
20	Halva ryggen

Hårlängd – Kvinna

1T20	Resultat
01	Kortklippt
02–08	Till nacken
09–17	Ner till axlarna
18–20	Halva ryggen

Skägg och mustasch (för män och dvärgkvinnor)

1T20	Resultat
01–05	Ingetdera
06–10	Mustasch
11–15	Skägg
16–20	Skägg och mustasch

KÖP UTRUSTNING

Det är lämpligt att låta spelarnas rollpersoner göra inköp av standardutrustning innan spelet börjar. De bör ha köpt sin "yrkesutrustning", så att de inte är helt oförberedda när äventyrarlivet startar. Det finns en liten utrustningslista i grundreglerna, och en stor i Expertreglerna. Tillgången på olika sorters utrustning beror på var spelarna befinner sig. T.ex. kan det vara svårt att hitta avancerade vapen i en fattig jordbruksbygd.

Färdigheter



I Drakar & Demoners grundregler är färdigheterna graderade i procent med 5%-intervaller. Eftersom detta i princip innebär att spännvidden 0%-100% motsvarar en spännvidd på 0–20 har vi i Expert Drakar & Demoner övergått till att dividera procentchanserna med 5 (vissa undantag finns), och använda 1T20 istället för 1T100 när en rollperson försöker använda sin färdighet. Fördelarna med detta är att det blir lättare att räkna när man modifierar tärningsslagen, både när det gäller addition och multiplikation. Det är dessutom lättare att avläsa 1T20 än 1T100 vid tärningsslag.

GENERELLT OM FÄRDIGHETER

Alla lär sig vissa färdigheter under sin barndom och uppväxttid. Detta visas genom att spelarnas rollpersoner får ett visst antal "bakgrundspoäng" att "köpa" färdigheter med.

Varje färdighet står uppställd enligt ett visst mönster som innehåller all nödvändig information.

Namn: Här står färdighetens namn.

Typ: Färdigheterna är indelade i olika typer: lärdom, kommunikation, tjuvfärdigheter, uppfattning och vildmark. Färdigheter som är besläktade med varandra står tillsammans. Vissa typer lyder under specialregler.

Grundegenskap: Här anges vilken grundegenskap färdigheten är baserad på. Denna grundegenskap kan påverka hur duktig man är i färdigheten. Om grundegenskapen förändras förändras dess färdigheter lika mycket.

Kostnad: Här anges kostnaden i bakgrundspoäng när man köper färdigheten.

BC: Baschans. Detta är det FV i färdigheten som alla intelligenta personer besitter. Den är antingen 0 eller beräknat från den grundegenskap som färdigheten är baserad på. I det senare fallet har personen ett FV som är lika med grundegenskapens gruppvärde.

Beskrivning: Här beskrivs hur färdigheten fungerar, och hur man använder den i olika situationer, samt de modifikationer man kan erhålla på grund av särskilda situationer.

Färdighetskategorier

Det finns två olika grupper av färdigheter:

A, den vanligaste, använder en skala som normalt ligger mellan 0 och 20 (högre värden finns men är mycket ovanliga). Färdigheter som tillhör kategori A har ingen särskild markering. När man använder färdigheten ska man slå 1T20 (ett färdighetsslag).

B, den andra kategorin, har en skala från 0 till 5, där 5 är absoluta maximum. Den används för vissa färdigheter där typ A inte är lämplig. För färdigheter inom denna kategori gäller att men antingen kan göra en sak ordentligt, eller att man inte kan göra den alls. Slumpen spelar en mycket liten roll. Ett exempel på en sådan färdighet är Tala Språk. Antingen är man så duktig att man kan göra sig förstådd, eller så kan man det inte.

Oavsett om färdigheten är av kategori A eller B kallas den poäng man har i färdigheten för färdighetsvärde (FV). Vid varje färdighet som tillhör kategori B står detta angivet.

Hur man använder bakgrundspoäng

De bakgrundspoäng som en rollperson får när den blir framslagen ska användas för att köpa olika färdigheter. De bakgrundspoäng som blir över när detta är klart försvinner ur spelet. För den mängd bakgrundspoäng som står angiven vid en färdighet kan man höja färdighetens FV ett steg. Detta gäller både för färdigheter ur kategori A och B.

CHANS ATT LYCKAS (CL)

När man använder en färdighet har man en chans att lyckas med den. När man rullar tärningen kan man få fyra (ibland fem) olika resultat: perfekt slag, (särskilt slag), lyckat slag, misslyckat slag eller fummelslag. Särskilt slag förekommer bara hos vissa färdigheter och är då speciellt angivet. De olika utfallen visar på olika grad av framgång eller misslyckande.

För färdigheter kategori A beräknas CL med start från färdighetsvärdet. FV modifieras av olika faktorer. De flesta som behövs finns angivna vid varje färdighet, men SL ska inte tveka att lägga in de modifikationer han anser att situationen kräver. Vi kan inte förutse alla tänkbara spelsituationer i dessa regler, och därför måste varje SL vara beredd att improvisera en smula. Modifikationerna kan vara av olika slag: addition, subtraktion, multiplikation och division. I

allmänhet ska man utföra division och multiplikation efter addition och subtraktion. När man är klar med matematiken får man fram CL. Det gäller sedan att slå lika med eller lägre än CL med 1T20 för att lyckas. Detta kallas för ett färdighetsslag.

För färdigheter kategori B behöver man ofta inte rulla tärning. Hur man går tillväga står vid varje färdighet. Om man behöver slå tärning går man oftast tillväga på ett sätt som liknar det som angivits för kategori A.

Det kan hända att CL för ett färdighetsslag överstiger 20 eller understiger 1. Så länge som man har ett FV som är 1 eller högre lyckas man alltid om man slår en "1", och misslyckas ALLTID om man slår en "20", oberoende av CL. Har man FV 0 och CL är 0 eller lägre måste man slå två "1" i rad för att lyckas.

PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

CL lägre än 1

Om CL har ett sådant värde kan man inte slå ett perfekt slag. Slår man "20" har man automatiskt fumlat.

CL mellan 1 och 19

Slår man "1" ska man slå igen. Slår man andra gången lika med eller lägre än FV är slaget perfekt. Slår man "20" på första slaget ska man slå igen. Slår man andra gången högre än FV har rollpersonen fumlat.

CL högre än 19

Om CL blir 20 eller större innebär en "1" alltid ett perfekt slag. Slår man en "2" ska man slå igen. Är tärningsslaget lika med eller mindre än FV minus 20 är slaget perfekt. Man fumlar alltid om man slår två "20" i rad.

SL kan tillåta att en rollpersons FV stiger över 20. Särskilda regler för effekterna av detta finns i avsnittet om Hjältedåd.

Särskilda slag

Särskilda slag använder samma regler som perfekta slag. Men man slår ytterligare en gång om det första slaget blev "5" eller lägre.

När FV stiger till 20 eller högre slutar man slå det andra tärningsslaget när man beräknar särskilda slag. Istället avgör det första slaget om man har fått ett särskilt resultat. Om FV är 20–23 är 2–5 särskilt resultat, 24–27 2-6, 28–31 2-7, osv. Ett slag kan inte vara både särskilt och perfekt, utan i en sådan situation har perfekt alltid förtur.

DIFFERENSNUMMER

Detta är ett begrepp som förekommer hos vissa färdigheter. Differensnumret är lika med CL minus tärningens utfall. Om CL är 17 och man slår 12, så är differensnumret (17–12=) 5.

OKUNNIGT ANVÄNDANDE

Även om en rollperson inte har lärt sig en en färdighet kan han ha ett FV för den. Vissa färdigheter är sådana att alla känner till dem lite grann. Vid varje färdighet anges dess baschans (BC). Om det står beteckningen för en grundegenskap där, har rollpersonen ett FV som är lika grundegenskapens gruppvärde. Är BC 0 är färdigheten för svår för att en otränad person ska kunna använda den.

Exempel: Om en rollperson med SMI 12, dvs. SMIgrupp 2 skulle vilja ta sig fram ljudlöst, dvs använda färdigheten SMYGA, så skulle hans baschans vara 2.

SPRÅK – Allmänna kommentarer

Den följande tabellen visar de vanligaste eller viktigaste språken i en sagovärld.

Kostnader i bakgrunds- och erfarenhetspoäng för språk.

Namn	Tala	Läsa/skriva
Människospråken	4	8
Älvspråket	12	12
Dvärgspråket	12	16
Svartiska	8	(12)
Ödlespråken	14	(14)
Uråldriga språk	(14)	14
Drakspråk	20	(20)
Insektoidspråk	20	(20)
Modersmålet	4	8

De siffror som förekommer inom parentes visar att det är sällsynt att språket förekommer i den formen. Ett språk som har skrift inom parentes saknar ett standardiserat skriftspråk. Den som skriver språket har ofta anpassat något annat alfabet på det sätt han finner lämpligt. Alla varelser som vill lära sig skriva sitt modersmål använder raden märkt modersmål. Tabellen är huvudsakligen konstruerad för att lära sig främmande språk.

Människospråken talas av människor, ankor, minotaurer och halvlängdsmän.

Älvspråket talas av de olika älvfolken och av kentaurerna.

Dvärgspråket används av dvärgarna. Det hålls hemligt, och ytterst få utomstående har någonsin lärt sig det.

Svartiska talas av de olika svartfolken: svartalfer, orcher, troll m.fl. Det saknar ett enhetligt skriftspråk.

Ödlespråken talas av reptilmän och andra intelligenta reptiler. De saknar enhetliga skriftspråk.

Uråldriga språk är utdöda och så gott som glömda. De användes av civilisationer i forntiden. Många magiska formler och texter skrevs och skrivs fortfarande på sådana språk. Det är viktigt för trollkarlar att kunna olika uråldriga språk.

Drakspråket talas av drakar och drakormar. Det är också populärt bland magiker eftersom det innehåller många ord med stor magisk kraft.

Insektoidspråk talas av insektoider. Man kan betrakta det som ett enda gemensamt språk där de olika samhällena talar olika dialekter.

LÄRDOMSFÄRDIGHETER (LÄR)

Namn	***Grundegenskap***	***Kostnad***	***Baschans***
Adminstration/juridik[1]	INT	4	0
Astrologi[1]	INT	4	0
Botanik	INT	2	0
Drogkunskap	INT	5	0
Läkeörtskunskap	INT	3	0
Giftkunskap	INT	3	0
Första hjälpen	INT	1	INT
Geografi[1]	INT	5	0
Geologi[1]	INT	2	0
Hantverk	INT	8	0
Heraldik[1]	INT	1	0
Historia[1]	INT	3	0
Kulturkännedom[1]	INT	1/5	0
Kunskap om magi[1]	INT	10	0
Läkekonst[1]	INT	5	0
Läsa/skriva språk	INT	varierar	0
Magiskolor	INT	5	0
Områdeskännedom[1]	INT	2	0
Räkning	INT	4	0
Schack & Brädspel	INT	1	0
Språkkunskap	INT	2	0
Värdesätta	INT	1/5	0
Zoologi	INT	3	0

[1] En person måste ha Läsa/Skriva 4 i ett språk för att överhuvudtaget kunna lära sig denna färdighet.

ADMINSTRATION/JURIDIK

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 4
BC: 0

Rollpersonen har kunskap och träning i byråkratiska rutiner och procedurer i samhället. Han vet vad som behövs för att handskas med tjänstemän i olika typer av förvaltningar. Han vet hur man bemöter myndighetspersoner på rätt sätt, och hur man övervinner byråkratiska svårigheter på smidigast möjliga sätt. Lämpliga situationer att använda denna färdighet är när man ska ordna med pass eller olika former av tillstånd från motsträviga myndigheter. Rollpersonen är också insatt i de lagar som gäller och sålunda i brott och straff.

ASTROLOGI

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 4
BC: 0

Detta är färdigheten att kunna få information om framtiden genom att studera de olika himlakropparnas lägen och rörelser. Den information astrologen får fram är oftast vag eftersom SL inte har fullständig kunskap om vad som kommer att ske. Mycket är ju beroende av spelarnas handlingar, och står därför utanför SLs kontroll. Det vanligaste resultatet rollpersonen kommer fram till är att läget är gynnsamt eller ogynnsamt för ett visst beslut. Ett misslyckat färdighetsslag innebär att astrologen får ett resultat som inte säger något. Fummel innebär att han får fram ett motsatt resultat. SL bör själv slå tärningen dolt så att spelaren inte är medveten om hur väl hans rollperson har lyckats, eller om den har fumlat.

För att kunna studera stjärnhimlen måste man ha tillgång till en molnfri nattsky, en bok med astrologiska tabeller och en del enkla astronomiska instrument. Det tar en natt att få fram en prognos. Exempel på frågor man kan ställa:

- Är morgondagen en gynnsam dag att starta en sjöresa till Aman?
- Om vi sluter denna överenskommelse med hertig Hillebard, kommer det att gagna oss på lång sikt?

BOTANIK

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Med hjälp av Botanik kan man identifiera en växt, avgöra om den är nyttig eller skadlig, och känna till den specialegenskaper. Botanik har fått tre underavdelningar: Drogkunskap, Läkedrogskunskap och Giftkunskap. Alla tre handlar om örter som kan omvandlas till olika extrakt som kan användas i spelet. För att kunna omvandla örter till extrakt krävs att man har tillgång till laboratorieutrustning. I Expertreglerna finns ett särskilt avsnitt om droger, där det står hur man använder sina färdigheter, och exempel på droger.

Under sommaren och tidiga hösten kan den Botanikkunnige använda sin färdighet för att samla in ätbara frukter, rötter och svampar. Varje dag som han ägnar sig åt att leta efter detta slår han ett färdighetsslag. Ett lyckat slag ger 1T4 dagsransoner, ett särskilt slag 2T4 och ett perfekt slag 4T4. Tänk på att färsk frukt håller sig dåligt, särskilt om det är varmt.

DROGKUNSKAP

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Med hjälp av drogkunskap är man insatt i vilka örter och andra lämpliga ämnen som finns, och hur och vilka droger man kan framställa ur dem. Man kan identifiera sådana växter man har nytta av i sitt arbete.

LÄKEDROGSKUNSKAP

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Rollpersonen har specialiserat sig på att framställa läkande droger. Den fungerar som en begränsad variant av Drogkunskap.

GIFTKUNSKAP

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Rollpersonen har specialiserat sig på att framställa gifter. Den fungerar som en begränsad variant av Drogkunskap.

FÖRSTA HJÄLPEN

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: INT

Med hjälp av denna färdighet kan man lägga första förband och på så sätt stoppa en sårad rollpersons blodflöde.

GEOGRAFI

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Denna färdighet ger rollpersonen allmän kännedom om ett stort område, t.ex. en kontinent. Med hjälp av denna färdighet vet man var det finns stora städer, bergskedjor, stora floder och skogar, hav och öknar, var ett visst land ligger och liknande uppgifter. Rollpersonen kan även vara insatt i de politiska och ekonomiska förhållandena i området. Denna information kan hjälpa rollpersonerna att avgöra vart de skall resa för att finna vissa ting eller personer. En karta eller en uppslagsbok kan ge en viss bonus, kanske +1T4 till rollpersonens FV, beroende på vad rollpersonen söker och bokens eller kartans fullständighet. Tänk dock på att tillförlitliga kartor är ett modernt påfund.

GEOLOGI

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Denna färdighet handlar om jordens uppbyggnad och dess mineraler. Rollpersonen kan identifiera mineraler, jordarter, metaller och liknande ämnen med namn och egenskaper. Chansen att lyckas och hur lång tid försöket tar är beroende av hur vanligt ämnet är. SL ska besluta detta. SL bör slå färdighetsslaget i hemlighet så att rollpersonens spelare inte inser direkt när det rör sig om fummel.

Vanlighet	Modifikation	Tid
Vanlig	±0	1 SR
Ovanlig	−5	1 minut
Sällsynt	−10	3 minuter
M. sällsynt	−15	5 minuter

Som exempel kan man nämna att granit, järn och bergkristall är vanliga, tenn och opaler är ovanliga, mithril och diamanter är sällsynta och mithrilmalm är mycket sällsynt. När det gäller metaller, mineraler och ädelstenar kan rollpersonen även bestämma dess värde som om han är specialiserad inom detta område (se Värdesätta).

Frågor som den geologikunnige kan besvara om han lyckas med sin färdighet är t.ex:

- Är en viss mark bördig?
- Finns det vatten att tillgå i ett område?
- Är ett område vulkaniskt?
- Är ett område jordbävningshotat?
- Är ett område översvämningshotat?

HANTVERK

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 8
BC: 0
Kategori B

Det finns många hantverk i ett samhälle och det är omöjligt att ge regler som täcker var och en av dem. Istället finns här en schablon som beskriver hur duktig man är vid varje FV. Den enskilde SL får sedan tillämpa denna på det sätt han finner lämplig. För att kunna använda sina färdigheter som hantverkare behöver en rollperson för det mesta ha tillgång till en uppsättning yrkesverktyg.

0. Ingenting

Rollpersonen känner inte till något väsentligt som rör hantverket.

1. Lärling

Rollpersonen kan tillverka enkla saker, som upp-

fyller sitt syfte men inte ser särskilt snygga ut. Ingen skulle köpa hans produkter annat än i nödfall. Vapen som tillverkas av en lärling har sin skada minskad med 2, sitt BV minskat med 4, och 25% chans att gå sönder vid var attack och parering. Rustningar som tillverkas av en lärling har sin vikt ökad med 1, och sin absorbering minskad med 1. Dessutom finns det i strid 10% chans varje SR att den helt enkelt lossnar och faller av.

2. Duglig
Rollpersonen tillverkar saker som är tillräckligt bra för att kunna säljas till halva standardpriset. Han kan tillverka allt, undantaget de svåraste sakerna, inom hantverket. Vapen som tillverkas av en duglig hantverkare har sin skada minskad med 1 och BV minskad med 2. Rustningar har sin absorbering minskad med 1.

3. Kunnig
Rollpersonen är en duglig yrkesman, som kan tillverka allt som finns inom hantverket. Hans produkter har tillräcklig kvalitet för att kunna säljas till standardpriser. Om det förekommer skrån har han erövrat rätten att öppna egen verksamhet.

4. Skicklig
Rollpersonen höjer sig över medelmåttan, och är erkänd som särskilt duglig av sina kollegor. Hans produkter kan säljas för dubbla normala priset till folk som har förmåga att uppskatta gott hantverk. Vapen som tillverkas av en skicklig hantverkare har sitt BV ökat med 2. Endast en hantverkare med minst FV 4 kan göra arbeten i den ypperliga metallen mithril.

5. Erkänd mästare
Rollpersonen tillhör de mest framstående inom hantverket, och hans produkter anses vara ypperliga. Rollpersonen behärskar sitt hantverks alla finesser. Om han lägger ner tillräcklig tid och energi kan han tillverka saker som kan sälja för tio gånger normalt pris till samlare. Vapen som tillverkas av en mästare har sin skada ökad med 1 och sitt BV med 4. Rustningar har sin absorbering ökad med 1.

HERALDIK
Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson avgöra vem eller vad ett heraldiskt vapen tillhör, och märkets eventuella symbolik. Han kan också ha kunskaper om hur olika adelsfamiljer är besläktade och vilket förhållande de har till varandra. Rollpersonen har −5 på CL om vapnet eller familjen är utländsk och ytterligare −5 om det rör en annan intelligent ras.

HISTORIA
Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Den historiekunnige känner till händelser som har tilldragit sig i det förflutna. Ett lyckat slag i färdigheten kan besvara en fråga som spelarna har ställt, t.ex. när ett visst krig inträffade eller när en viss härskare regerade. Normalt ger denna färdighet bara kännedom om historien inom ett land eller rike. Givetvis kan man känna till om saker som har inträffat någon annanstans, men chansen att lyckas veta svaret reduceras desto längre bort den berörda platsen ligger. Chansen att lyckas beror också på händelsens storlek och vikt dvs. vilket inflytande den hade på sin omgivning. Se följande tabell för exempel:

Händelse(exempel)	***Modifikation***
Mycket viktig (ett stort krig)	±0
Viktig (ett lönnmord på en kung, ett mindre krig)	−5
Liten (ett upprorsförsök, lönnmord på en hertig)	−10
Mycket liten (ett lönnmord på en borgmästare)	−15
Andra modifikationer:	
Händelsen utspelade sig i ett annat land på samma kontinent	−3
Händelsen utspelade sig på en annan kontinent	−5
För varje 50 år tillbaka i tiden	−1

SL bör slå färdighetsslaget i hemlighet för att spelarna inte ska omedelbart inse att de har fumlat.

KULTURKÄNNEDOM

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: Generell 5 poäng, Specifik 1
BC: 0

Denna färdighet finns i två typer, dels den specifika som specialiserar sig på en kultur, dels den allmänna som ger ytligare kunskaper om en stor mängd kulturer. Kunskaperna inkluderar sådana saker som seder, gester och tabun, så att man kan smälta in i kulturens livsstil utan att väcka uppseende.

Modifikationer beroende på hur pass vanligt seden eller beteendet är:

Vanlighet	***A***	***B***	***C***
Vanlig	±0	±0	–3
Ovanlig	–1	–3	–5
Sällsynt	–3	–5	–10
Mycket sällsynt	–5	–10	–15

Kolumn A används om rollpersonen är i den kultur han har specialiserat sig på.

Kolumn B används alltid av de med generell inriktning i färdigheten.

Kolumn C används av de som har specialisering i en kultur men befinner sig i en annan.

KUNSKAP OM MAGI

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 10
BC: 0

Detta är kunskap om magi, inte kunskap i magi. Den som behärskar färdigheten har lärt sig vilka effekter olika besvärjelser har, vad de olika magiskolorna ägnar sig åt och mycket annat teoretiskt rörande magi. Magiker har denna färdighet automatiskt. Den ingår som en del i deras skolfärdigheter. Man använder en magikers bästa skolfärdighet istället för Magikunskap.

LÄKEKONST

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

En läkekonstkunnig person kan påskynda tillfrisknandet hos sina patienter. Han känner till grunderna i hur man vårdar skador och sjukdomar. Slå ett färdighetsslag per patient för varje full vecka patienten har vårdats. Framgång innebär att patienten har läkt dubbelt så många KP som normalt under veckan.

LÄSA/SKRIVA SPRÅK

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: Varierar (se avsnittet om språk)
BC: 0
Kategori B

Varje språk räknas som en separat färdighet. Det är inte självklart att en rollperson har förmågan att läsa och skriva sitt modersmål. Folkbildning är ett modernt fenomen. I vissa forntida kulturer var läskunnigheten väl spridd, t.ex. i Athen eller i Palestina på Jesu tid. Men det rörde sig om högtstående kulturer i rika samhällen. I de fattiga och primitiva nordvästra Europa var läskunnighet sällsynt på denna tid. Det är fullt möjligt att kunna kommunicera i skrift på ett språk utan att kunna tala det.

Färdighetsvärdena uttolkas på följande sätt:

0. Ingenting

Rollpersonen kan varken läsa eller skriva.

1. Begränsade kunskaper

Rollpersonen är begränsat läs- och skrivkunnig. Han kan pussla ihop enkla texter om han får fundera en stund. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

2. Normala kunskaper

Rollpersonen kan plita ner enkla texter utan stavfel. Fortfarande saknar han dock förmågan att uttrycka sig snyggt i skrift.

3. Goda kunskaper

Rollpersonen kan skriva och läsa det mesta utan problem. Högtidlig och formell stil ligger fortfarande utanför personens förmåga.

4. Utmärkta kunskaper
Rollpersonen formulerar sig vackert och väl i skrift och har förmågan att formulera sig korrekt i alla situationer. Han kan läsa ålderdomlig eller högtidlig stil utan problem.

5. Skönskrift
Rollpersonen behärskar förmågan att skriva sirligt och vackert (kalligrafi). Han kan även imitera andra personers handstil.

En rollperson kan läsa (INTE skriva) språk som är närbesläktade till dem han kan. Om språken är så nära besläktade som svenska och norska kan han läsa det närbesläktade språket med −1 på FV. Är släktskapen mer avlägsen, som svenska och tyska har man −3 på FV. Är släktskapen som mellan svenska och franska får man −4 på FV. Mer fjärran släktskap, som svenska och finska gör all förståelse omöjlig.

MAGISKOLOR

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Se magihäftet.

OMRÅDESKÄNNEDOM

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0[1)]

[1)] Rollpersonen har BC INT när det rör hans eget hemland. Han behöver inte kunna läsa för att ha Områdeskännedom för sitt hemland.

Denna färdighet ger rollpersonen allmän kännedom om ett stort område t.ex. ett land. Med denna färdighet känner man till geografin, stor städer, politik, ekonomi och liknande i landet. En karta eller en uppslagsbok kan ge en viss bonus, kanske +1T4 till rollpersonens FV, allt beroende på vad rollpersonen söker samt boken eller kartans fullständighet. SL bör som för så många andra färdigheter slå färdighetsslag i hemlighet.

RÄKNING

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 4
BC: 0
Kategori B

Denna färdighet handlar om att klara av mer komplicerade räkneoperationer än hanteringen av växelmynt. Följande avsnitt visar vilka räknemetoder man behärskar för de olika färdighetsvärdena. För de spelledare som vill vara noggranna är det viktigt att tänka på att introduktionen av nollan i räknesystemet innebar att alla beräkningar förenklades drastiskt. I den antika medelhavsvärlden räknade man mycket med hjälp av geometri eftersom talsystemet var fruktansvärt klumpigt.

1. Addition och subtraktion.

2. Multiplikation.

3. Division.

4. Korrekt och affärsmässig bokföring.

5. Geometri

SCHACK & BRÄDSPEL

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0

Se grundreglerna.

SPRÅKKUNSKAP

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson identifiera ett främmande språk när han hör det talas eller ser det i skrift. Det innebär inte att han förstår språket.

Exempel: Samuel (Språkkunskap 12) finner en skriftrulle. Han tittar på skriften (tärningsslag 10) och konstaterar att den är skriven på älviska. Eftersom Samuel inte kan någon älviska alls (FV 0) måste han finna någon som kan översätta den för honom.

VÄRDESÄTTA

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: Generell 5 poäng, Specifik 1
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan man be-

stämma värdet på olika föremål. Det finns två inriktningar inom denna färdighet, den generella inriktningen, vilket innebär att man kan lite om varje varugrupp och den särskilda inriktningen som innebär att man specialiserar sig på en eller flera varugrupper. De olika varugrupperna är dessa:

- Smycken och juvelerararbeten
- Riddjur
- Mineraler/metaller/ädelstenar
- Slavar
- Vapen/rustningar
- Böcker/pergament
- Mattor/tyger/vävnader/kläder
- Arkeologiska fornlämningar
- Skinn/pälsar/skor
- Konstverk/tavlor/skulpturer
- Vin/drycker/mat/kryddor
- Krukor/vaser/skålar

Hur stor chans man har att lyckas med detta beror på hur pass vanligt förekommande föremålet är. SL måste gradera in ett föremål i en av följande klasser: vanligt, ovanligt, sällsynt och mycket sällsynt. Efter att SL har bedömt hur pass vanligt föremålet är så slår SL ett färdighetsslag för den värderande rollpersonen. Om slaget lyckas, så värderar rollpersonen föremålet till dess rätta värde, misslyckas däremot slaget så missuppfattar han dess värde enligt följande tabell:

Differensnummer	*Felbedömning*
−1	±10%
−2	±20%
−3	±30%
−4	±40%
−5	±50%
−6	±60%
−7	±70%
−8	±80%
−9	±90%
−10 eller sämre	±100%

Vanlighet	*A*	*B*	*C*
Vanlig	±0	±0	−3
Ovanlig	−1	−3	−5
Sällsynt	−3	−5	−10
Mycket sällsynt	−5	−10	−15

Kolumn A används om föremålet tillhör den varugrupp som rollpersonen har specialiserat sig i. Kolumn B används alltid av de med generell inriktning i färdigheten. Kolumn C används av dem som har en specialiserat sig på en varugrupp men värderar en vara ur en annan varugrupp.

Om värderingen skall övervärderas eller undervärderas beror på tärningsutfallet man slår när man missar; om den är ett jämnt nummer så övervärderar man föremålet och om den är ett udda nummer så undervärderar man föremålet.

Exempel: Om en rollperson har ett FV på 15 i färdigheten Värdesätta med generell inriktning och vill värdera ett vapen som SL bedömer som ett ovanlig föremål, så innebär det att han måste slå (15 minus 3 =) 12 eller mindre på 1T20 för att värdera föremålet riktigt. Skulle han istället slå t.ex. 16, vilket är 4 för högt så innebär det antingen plus/minus 40% och i det här fallet plus 40% i och med att 16 är ett jämnt nummer.

ZOOLOGI

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Rollpersonen känner till djuren och deras värld. I Drakar & Demoner räknas ointelligenta legendariska varelser (t.ex. gripen) som ett djur. Med hjälp av denna färdighet kan rollpersonen få svar på en del frågor. Först bestämmer spelaren vilken fråga hans rollperson vill ha svar på, därefter slår SL slaget hemligt för spelaren. Om slaget lyckas så talar SL om det sanna svaret, och blir det fummel ger han falsk information. Exempel på frågor som rollpersonen kan ställa:

- Djurets namn och utseende?
- I vilken sorts terräng djuret vanligtvis lever?
- Vad djuret vanligtvis lever av?
- Om djuret har några svagheter?
- Djurets ungefärliga grundegenskaper?
- Om djuret har några speciella egenskaper?
- Om djuret är matnyttig?
- Hur djuret fortplantar sig?
- Hur djuret vanligtvis lever?
- Om djuret kan vara farligt för människor?

Modifiera rollpersonens färdighetsslag med hur pass vanligt förekommande och känt djuret är enligt följande tabell:

Vanlighet	Modifikation
Vanligt	±0
Ovanligt	–5
Sällsynt	–10
Mycket Sällsynt	–15
Unikt	–20



STRIDSFÄRDIGHETER (STR)

Namn	Grundegenskap	Kostnad	Baschans
Dra vapen	SMI	2	SMI
Judo	SMI	2	0
Karate	SMI	3	0
Taktik	INT	3	0
Två vapen	SMI	4	0
Övriga vapenfärdigheter	SMI	2	SMI

DRA VAPEN

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Med hjälp av denna färdighet kan man både dra och hinna använda det under en och samma SR. Den kan användas på alla vapen man behärskar till FV 10 eller bättre. Normalt tar det en SR att dra vapnet och man får inte använda vapnet förrän i nästa SR. För att kunna använda denna färdighet utan negativa modifikationer krävs att man har båda händerna fria samt att vapnet finns lättåtkomligt, t.ex. ett svärd i sin skida vid rollpersonens höft. Om vapnet befinner sig på en annan plats, men fortfarande så att det går att dra det snabbt, kan SL ge en viss negativ modifikation till chansen att lyckas. Exempel på olika modifikationer:

Endast svärdshanden fri	–2
Endast sköldhanden fri	–10
Vapnet på ryggen	–5
Vapnet nerstoppat i ena stöveln	–5
Vapnet instoppat innanför kläderna	omöjligt

Ett lyckat slag innebär att man lyckades dra vapnet och att man får utföra en normal stridshandling samma SR. Om motståndaren har sitt vapen redo slår han först. Ett särskilt slag innebär att man drar så snabbt att turordningen i strid avgörs på normalt sätt. Med ett perfekt slag drar man vapnet och överrumplar sin motståndare så att man får slå först även om motståndaren har vapnet redo. Ett vanligt misslyckande innebär att man hann dra vapnet, men inte hinner slå innevarande SR. Ett fummelresultat har samma konsekvenser och dessutom kan man tappa vapnet. Misslyckas man med ett normalt SMI-slag tappar man vapnet i den ruta man står i.

JUDO

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: 0

Den judokunnige kan försöka kasta omkull en humanoid motståndare. För att lyckas ska den judokunnige med summan av sitt FV och SMI övervinna summan av motståndarens STO och SMI. En judokunnig person kan försöka blockera ett framgångsrikt kast med sitt FV.

Judoattacker sker sist i en SR. Om kastet lyckas kastas offret 0–2 (1T3–1) rutor i valfri

riktning. Offret måste göra ett SMIkast eller ett FV-kast för Judo eller Karate (tag den bästa av de två färdigheterna). Misslyckas detta slag får offret 1 KP i skada.

Kastaren kan försöka hålla fast en liggande motståndare. Om kastaren med sin judo FV övervinner medelvärdet av motståndarens SMI och STY (avrunda nedåt) kan inte offret röra sig. En sådan kontroll måste göras varje SR. Misslyckas tärningsslaget har motståndaren brutit sig loss.

Färdigheten Judo kan användas för en slags parering av fientliga närstridsvapen. En lyckad parering med Judo "absorberar" 1T6 poäng av skadan genom att man lyckas undvika att bli träffad alltför illa. Det är möjligt att angripa och parera samma SR med Judo.

När man använder judofärdighet kan man maximalt bära ringbrynja. Tyngre rustningar hindrar alltför mycket.

KARATE

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0

En person som behärskar karate är tränad i att slå hårt och på ett sätt som mesta möjliga skada. Hans slag och sparkar har skadan ökad med 1. En karatekunnig person rör sig snabbt och effektivt, vilket ger honom +5 på SMI när man beräknar turordningen i strid. Istället för att angripa kan den karatekunnige välja att föröka blockera ett fientlig närstridsattack. Lyckas blockeringen minskas den fientliga attackens skada med 1T6 poäng. En karatekunnig skadas inte när han sparkar på en metallrustning. Man kan inte utöva karate i tyngre rustning än läder, eftersom man måste kunna röra sig fritt och obehindrat.

TAKTIK

Typ: STR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet anger hur pass bra man är på att leda en liten grupp i strid. Rollpersonens FV-grupp anger den bonus som han som ledare får lägga till sin egen sidans initiativslag. Förutom detta kan en rollperson som ser fienden få svar på ett av följande frågor:

- Vem är motståndarsidans ledare?
- Vad har en viss person i FV med det vapen han använder?

TVÅ VAPEN

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 4
BC: 0

Den som behärskar denna färdighet kan slåss med ett vapen i vardera handen samtidigt. Han kan utföra två attacker, en attack och en parering eller två pareringar under en SR. Om han genomför två attacker sker den första (med svärdshanden) på sedvanliga plats i striden, medan den andra (med sköldhanden) utförs efter alla andra attacker. Varje vapen kombination räknas som en särskild färdighet. Man måste ange vapenkombinationen och vilket vapen man använder i svärdshanden och i sköldhanden. Om rollpersonen kan använda bägge händerna som svärdshand samtidigt behöver man bara ange vapenkombinationen. Om man försöker slåss med en vapenkombination man inte är tränad för får man −15 på FV.

VAPENFÄRDIGHETER

Typ: STR
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Dessa färdigheter visar hur duktig man är på att hantera ett vapen eller en sköld. En person använder samma FV för både anfall och parering, ty en stridsteknik kombinerar dessa två delar och det är orimligt att betrakta dem som separata färdigheter. Detta är en ny och viktig regel. Varje vapen är en separat färdighet, men all vapen tillhör en vapentyp. För alla vapen inom en viss vapentyp har man minst ett FV som är är 1/3 (avrunda nedåt) av det högsta FV man har i ett vapen inom den vapentypen. (Om man har Kortsvärd 14 har sålunda minst FV 4 i Långsvärd.)

Vapengrupper

- Sköldar
- Dolkar
- Enhandssvärd
- Övriga svärd
- Stavar
- Yxor

- Klubbor & Hammare (inkl morgonstjärna)
- Spjut
- Slagor & Gissel
- Stångvapen (hillebard mfl)
- Bågar
- Slungor
- Armborst
- Kastvapen
- Lasso
- Piskor
- Bola
- Slagsmål[1] & Judo (se särskilt avsnitt)
- Karate (se särskilt avsnitt)

[1] Färdigheten omfattar både knytnäve och spark. BC = STY-grupp + SMI-grupp.

Extra vapenskicklighet

Rollpersoner med väldigt hög skicklighet i sina vapenfärdigheter kan utföra flera stridshandlingar med sitt vapen under en SR. Om man har 20 eller högre i CL med ett vapen kan man dela upp CL i flera bitar som var och en är minst 10. Dessa kan sedan fritt fördelas som attacker eller pareringar. Man kan dock bara parera en attack en gång. Det är fullt möjligt att anfalla samma fiende flera gånger. När man ska bestämma turordningen för flera attacker från samma rollperson kommer den första attacken på sin sedvanliga plats i SR. Det resterande attackerna kommer sist efter det att alla andra attacker har utförts.

Obeväpnade stridsfärdigheter

En person som slår med knytnäve eller spark mot en person som bär metallrustning får 1 KP i skada varje gång han träffar. Se dock karate.

KOMMUNIKATIONSFÄRDIGHETER (KOM)

Namn	*Grundegenskap*	*Kostnad*	*Baschans*
Bluff[1]	KAR	2	KAR
Förhöra[1]	INT	3	0
Köpslå[1]	KAR	3	0
Muta[1]	KAR	2	0
Sjunga & Spela	KAR	8	0
Tala språk	INT	varierar	0
Teckenspråk	INT	8	0
Överklasstil[1]	INT	2	0
Övertala[1]	KAR	2	KAR

[1] Dessa färdigheter kräver att man har FV 3 i det språk som används.

BLUFF

Typ: KOM
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: KAR

Bluff är konsten att snabbt och trovärdigt komma med en lögn som är övertygande. Exempel: "Jag tillhör tjänarna i huset. Var vänlig släpp in mig." Lyckas slaget blir man trodd, misslyckas slaget är man genomskådad. Slår man en vanlig framgång blir man trodd för ögonblicket, men den varelse som blev utsatt för bluffen genomskådar den inom 1T10+10-INT minuter. Slår man ett särskilt slag så tror offret ordentligt på bluffen, och genomskådar den inte.

FÖRHÖRA

Typ: KOM
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet tillåter en rollperson att förhöra en annan i ett försök att få ut information ur honom. Efter varje en timme lång förhörsperiod slår förhörsledaren ett färdighetsslag. Differensnumret delas med 3 (avrunda nedåt) och anger antalet förhörspoäng förhörsledaren har samlat ihop. Samtidigt försöker offret att göra motstånd genom att slå ett normalt INT-slag. Lyckas detta

har offret undvikit att säga för mycket och får reducera förhörspoängen med sin INT-grupp. Misslyckas slaget så innebär det att offret inte erhöll något försvar. Proceduren fortsätter timme för timme tills antalet förhörspoäng överskrider offrets INT. Då har offret brutit ihop och berättar för förhörsledaren vad han vet. Om offret någon gång under sina motståndsslag skulle komma att slå ett perfekt slag innebär det att han inte kommer att bryta samman under detta förhör. (Endast SL vet om detta, och kan i fortsättningen lämna vilseledande eller ointressanta svar.) Fumlar däremot offret innebär det att han bryter ihop direkt, oberoende av hans INT. Ett perfekt slag från förhörsledarens sida har samma effekt, men det kan inte övervinna ett perfekt slag hos offret. Fumlar förhörsledaren förlorar han alla de förhörspoäng som han hittills har samlat ihop.

KÖPSLÅ

Typ: KOM
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 3
BC: 0

Detta är färdigheten att pruta och schackra om priset på något. När två rollpersoner köpslår om priset på ett föremål, slår varje rollperson ett slag i färdigheten. Den rollperson som får det högsta differensnumret tar det och drar ifrån den andre rollpersonens differensnummer. Den slutliga skillnaden anger den prismodifikation i 3%-enheter som den rollperson med det högsta differensnumret får i sin favör.

Exempel: Säljaren Johan och köparen Fredrik schackrar om priset på en butikslokal. Lokalen är värd 1000 sm. Johan har Köpslå 10 och Fredrik har Köpslå 16. Johan slår 12 (differensnummer −2) och Fredrik 10 (differensnummer +6). Fredrik har bäst differensnummer. Johans differensnummer ska nu subtraheras från Fredriks: +6-(-2)=+8. 8×3%=24%. Priset justeras med 24% till Fredriks favör (24%X1000=240). Fredrik får betala 760 sm för lokalen.

MUTA

Typ: KOM
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: 0

En muta kan öppna stängda dörrar eller ordna fram undanlagda handlingar. Men det är viktigt att mutningen sköts på ett finkänsligt sätt, så att ingen blir förolämpad. Detta är en svår konst. Storleken på en muta kan variera beroende på vad som ska göras. Som grundregel kan man säga att en muta ska motsvara en dagsinkomst för den som ska mutas för att överhuvud taget bli godtagen. Är den önskade handlingen dessutom riskabel på något sätt kan mutan utan problem behöva dubblas många gånger. Sedan ska man övervinna mottagarens Mutfaktor med ens egen FV i Muta. Misslyckas mutslaget kan den som mutar göra ett nytt försök med en fördubblad muta. Misslyckas detta kan han inte fortsätta.

Mutor kan endast användas i vissa länder; i andra länder hör mutor inte till det socialt vedertagna. (I vår värld kan man använda mutor i Latinamerika, men här i Sverige förekommer de knappast alls.) Om ett mutförsök misslyckas finns det en viss chans att den som mutar blir rapporterad eller arresterad. Hur stor chansen är för detta beror på vem som skulle mutas, vad mutningen rörde och vilket land det utspelar sig i. Grundchansen för en sådan händelseutveckling är 1–5 på 1T20, och sedan får SL lägga till de modifikationer som situationen kräver.

Hur stor mutfaktor en SLP har får SL bestämma. Det finns några riktlinjer.

SLPns karaktär	Mutfaktor
Mutkolv	1
Lättmutad	5
Svårmutad	12
Omutbar	20

SJUNGA & SPELA

Typ: KOM
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 8
BC:0
Kategori B

Man måste precisera färdigheten till ett visst instrument (med eller utan sång). Färdighetsvärdena har följande betydelser.

0. Ingenting

Rollpersonen kan endast skråla med i bordsvisor.

1. Minimala kunskaper
Rollpersonen kan spela enkla trudelutter.

2. Användbara kunskaper
Rollpersonen kan spela enkla folkdanser och folksånger, som t.ex. kan användas vid logdans.

3. Goda kunskaper
Rollpersonen har en intressant och varierad repertoar.

4. Utmärkta kunskaper
Rollpersonen är så duktig att han kan uppträda professionellt och leva på sin konst.

5. Mästare
Rollpersonen hör till de främsta i sitt gebit. Furstar och adelsmän är intresserade av att han gästar deras hov och underhåller dem.

TALA SPRÅK
Typ: KOM
Grundegenskap: INT
Kostnad: Varierar (Se avsnittet om språk.)
BC: 0 (Särskilda regler för modersmålet.)
Kategori B

Varje språk är en separat färdighet. Om SL önskar kan han kräva att även dialekter som skiljer sig mycket från huvudspråket räknas som en separat färdighet. Alla rollpersoner har ett modersmål som beror på deras nationalitet, ras eller etniska grupp.

Rollpersonernas ursprungliga färdighetsvärde i sitt modersmål beror på deras INT, de med 16+ har FV 5, de med INT 9–15 har FV 4, och de med INT 1–8 har FV 3. Detta värde kan ökas om spelaren spenderar bakgrunds- eller erfarenhetspoäng.

Det är möjligt att förstå närbesläktade språk och dialekter. Är släktskapen nära, som rikssvenska eller gotländska, får man −1 på FV. Är skillnaderna större, som svenska och danska, får man −2 på FV. Större skillnader än så gör kommunikation omöjlig.

0. Ingenting
Rollpersonen kan inte säga något överhuvud taget på språket.

1. Minimala kunskaper
Rollpersonen kan säga enkla vardagliga meningar, men mera komplicerade saker ligger över hans förmåga. Rollpersonen talar med kraftig brytning, gör konstant grammatiska fel och har ett mycket bristfälligt ordförråd.

2. Användbara kunskaper
Rollpersonen har god kontroll över språket. Hans accent är känns fortfarande lätt igen som utländsk. Svåra och ovanliga ord, slang och vissa skämt är fortfarande över hans förmåga.

3. Goda kunskaper
Rollpersonen talar språket utmärkt men med svag brytning. Han kan inte utge sig för att vara infödd.

Han talar sitt modersmål med en utpräglad dialekt.

4. Som infödd
Rollpersonen har nästan ingen utländsk brytning alls. Han känner till de mest vanliga dialekterna. Endast vid ett fåtal tillfällen kan en infödd upptäcka att han är utlänning.

På denna nivå talar man modersmålet tämligen dialektfritt.

5. Perfekt
Rollpersonen kan härma dialekter utan att bli upptäckt. Han behärskar språket som en bildad infödd.

TECKENSPRÅK
Typ: KOM
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 8
BC: 0
Kategori B

Teckenspråk förekommer i många slutna samhällsgrupper, där det är nödvändigt att ha en ljudlös och diskret kommunikationsmetod. Exempel på sådana grupper är tjuvar och köpmän. Teckenspråken är internationella (men har olika "dialekter"), men varje yrke har sitt unika teckenspråk. De är också begränsade i sina omfång, eftersom de är anpassade till särskilda syften. Man kan endast kommunicera om sådana saker som ligger inom gruppens yrkesområde. T.ex. kan tjuvar diskutera olika inbrottsmetoder,

men inte militär taktik med sitt teckenspråk. När det gäller vad man behärskar på de olika färdighetsvärdena se Tala Språk ovan.

ÖVERKLASSTIL

Typ: KOM
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Rollpersonen känner till hur man uppträder och talar i de högre samhällsklasserna. Ett framgångsrikt bruk av denna färdighet innebär att rollpersonen får +5 på reaktionstabellen. Ett fummel innebär att han har gjort bort sig och får −5 på reaktionstabellen. Rollpersonen har också kunskap om vem som sysslar med vad inom överklassen. Detta kan vara användbart om man vill ha tag i en person som ägnar sig åt något speciellt, t.ex. handel med ett fjärran land.

ÖVERTALNING

Typ: KOM
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: KAR

När man lyckas med sin övertalning får man en annan person att frivilligt göra något han egentligen inte vill. Färdigheten förutsätter att man inte använder några tvångsmetoder. Om handlingen i fråga är otillåten eller farlig måste SL modifiera CL därefter, förslagsvis −5 för en otillåten handling och −10 till −15 för en farlig handling.

TJUVFÄRDIGHETER (TJU)

Namn	*Grundegenskap*	*Kostnad*	*Baschans*
Akrobatik	SMI	8	0
Förklädnad	INT	2	0
Gömma sig	INT	2	INT
Hantera fällor	SMI	4	0
Hasardspel	INT	2	0
Hoppa	SMI	1	SMI
Klättra	SMI	1	SMI
Låsdyrkning	SMI	3	0
Skugga	INT	2	0
Smyga	SMI	2	SMI
Stadskännedom	INT	1	0
Stjäla föremål	SMI	3	0
Undre världen	INT	1	0
Änterhake	SMI	1	SMI

AKROBATIK

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 8
BC: 0
Kategori B

Akrobatik innefattar sådana handlingar som att gå på lina, hoppa, klättra, gå på händer och svinga sig med trapets. Eftersom det är svårt att utföra dessa handlingar och misslyckande nästan genomgående har mycket farliga konsekvenser brukar ingen person utöva dem förrän han behärskar dem väl. Akrobatik lärs i följande steg:

0. Ingenting

Det är förenat med akut livsfara att försöka utföra ett akrobatiskt trick.

1. Nybörjare

En nybörjare landar med fötterna först när han hoppar eller faller. Han kan gå på händer.

2. Tränad

Här har akrobaten lärt sig att hoppa framgångs-

rikt, och kan bland annat utföra stavhopp. Han är mycket duktig på plint och i romerska ringar. Han kan gå armgång längs ett grovt rep.

3. Kunnig

Han kan utan problem balansera en annan människa på sina axlar. Han behärskar också språngbrädans hemligheter. Han kan klättra uppför ett grovt rep utan problem.

4. Erfaren

När man har nått denna nivå kan man gå på spänd lina och utföra enkla trapetskonster. Man kan också klättra uppför lodräta ytor som erbjuder fästen för händer och fötter.

5. Mästare

Mästaren kan gå på slak lina och klarar de mest avancerade trapetskonster.

Under lugna omständigheter klarar en akrobat sina trick utan att behöva slå tärning. Är han utsatt för yttre påfrestningar, t.ex. beskjutning, måste han varje SR slå två egenskapsslag, ett för PSY och ett för SMI. Om endera lyckas behåller han kontrollen. Misslyckas bägge slagen tappar akrobaten fullständigt kontroll över situationen, vilket oftast har förödande konsekvenser för honom. Man kan bara använda denna färdighet FYS minuter i sträck. Sedan måste personen vila 30 minuter.

FÖRKLÄDNAD

Typ: TJU
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

En rollperson med denna färdighet kan anlägga en kostymering och ett beteende som gör att han kan framgångsrikt utge sig för att vara någon annan än den han i själva verket är. Vid bedömningen av CL måste SL ta hänsyn till hur skild den falska personligheten är från den äkta. Om en ung flicka försöker förkläda sig till en rese bör hennes chanser att lyckas vara synnerligen små. Rollpersonen måste slå ett färdighetsslag varje timme för att se om han framgångsrikt håller rollen. Dessutom måste han slå ett lyckat färdighetsslag varje gång någon annan person har lyckats med Finna Dolda Ting gentemot honom. Ett misslyckande innebär att förklädnaden har blivit genomskådad.

GÖMMA SIG

Typ: TJU
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Denna färdighet används i bebyggelse. SL måste modifiera chansen att lyckas med hänsyn till omgivningen och ljusförhållandena. Om man lyckas med sitt färdighetsslag så innebär det att man måste bli upptäckt (genom att någon lyckas med SITT färdighetsslag i Finna Dolda Ting) för att man skall bli sedd. Den gömdes differensnummer modifierar CL i Finna Dolda Ting för alla som letar efter honom.

Modifikationer för Gömma Sig

Kläder vars färger kontrasterar mot omgivningen: −20
Kläder vars färger smälter in i omgivningen: +5

HANTERA FÄLLOR

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 4
BC: 0

Se Desarmera/Gillra fällor i grundreglerna,

HASARDSPEL

Typ: TJU
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Detta är färdigheten att kunna spela kort eller tärning extra skickligt. Reglerna representerar allt möjligt sorts hasardspel omgjort till ett abstrakt system. Man använder procedur som skiljer sig från de övriga färdigheterna:

SL fastställer i hemlighet motståndarens FV.

Den som är spelare satsar en viss summa pengar.

SL slår i hemlighet 1T20 för rollpersonen och 1T20 för motståndaren. Tärningsslagen adderas till de respektive FV, och SL tillkännager slutresultatet. Högst vinner. Vinner spelaren får han tillbaka insatsen och lika mycket till.

Fusk är möjligt, men kräver tillgång till preparerade tärningar eller kort. Den som fuskar kan

öka sitt FV med upp till 50%. Fusk kan upptäckas. Den som drabbas av fusket har följande CL att upptäcka fusket: FV i Upptäcka Dolda Ting + FV i Hasardspel + fusktillägget på tärningsslaget – fuskarens FV i Hasardspel. Varje gång någon fuskar har motståndaren en chans att upptäcka det. Straffet för fusk varierar mycket från plats till plats, men är oftast mycket obehagligt.

HOPPA

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 1
BC: SMI

Se Hoppa i grundreglerna.

KLÄTTRA

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 1
BC: SMI

Se Klättra i grundreglerna. Ett misslyckande innebär att personen avbryter klättringen, eftersom han inte kan fortsätta. Fummel innebär att personen faller.

LÅSDYRKNING

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0

Konsten att öppna ett lås utan att ha den rätta nyckeln är en vetenskap, och kräver att man har tillgång till ett dyrkset för att undvika svårigheter. Har man inte det så har man endast halv chans att lyckas. Vissa bra dyrkar kan ge en liten bonus, t.ex. +1T4 eller +1T6. SL måste alltid sätta ut en svårighetsgrad (SG) på på varje lås, vanligen 1 till 50, men ibland ända upp till 75. De svårare låsen stöter man oftast på hos de som är måna om att skydda sina ägodelar, t.ex. hos juvelerare. Om man saknar information om ett lås SG bör den anses vara 10.

Det kan vara en tidskrävande process att dyrka upp ett lås. Varje SR man försöker slår spelaren ett färdighetsslag och beräknar differensnumret. Negativa värden räknas som noll. SL summerar differensnumren, och när de når låsets svårighetsgrad har rollpersonen lyckats öppna låset. Ett perfekt slag öppnar låset omedelbart. Ett särskilt slag fördubblar differensnumret den stridsronden. Fummel kan ha obehagliga konsekvenser. Slå 1T6 och se vad som händer.

1T6	***Resultat***
1–3	Låset kärvar. Fortsatta försök har −2 på CL.
4	Dyrken går sönder, men fastnar inte i låset.
5	Låset kärvar. Fortsatta försök har −5 på CL.
6	Dyrken går sönder och en del fastnar i låset. Detta lås måste monteras isär av en låssmed innan man kan öppna det igen. Det hjälper inte ens om man har tillgång till nyckeln.

Följande är de vanligaste typerna av lås: dörrlås, hänglås och kistlås. Kistlås brukar vara de mest välgjorda och svåra, medan hänglås vanligen är de enklaste och lättast att dyrka upp. Se även avsnittet om dörrar i kampanjreglerna.

SKUGGA

Typ: TJU
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan man följa någon utan att själv bli upptäckt, upptäcka att man själv är skuggad eller skaka av sig någon som förföljer en. SL måste modifiera CL med hänsyn till omgivningen, främst hur mycket folk det finns där. SL slår ett CL-slag varje gång som den som skuggas gör något knepigt, t.ex. går in i en fullproppad bar, eller efter ett det antal minuter som motsvarar skuggarens FV minus den skuggades FV. Är talet noll eller negativt slår man varje minut.

Misslyckas skuggaren med ett slag så anses han ha tappat kontakten om han inte, efter 2T6 SR, lyckas med ett nytt slag i Skugga, denna gång med −10 på CL. Ett fummelslag skickar iväg skuggaren i fel riktning under 1T6 minuter. Förutom att SL skall slå vid de tillfällen som angivits i föregående stycke, så måste han även slå ett slag i varje valsituation, t.ex. gatukorsning.

Varje gång som skuggaren missar sitt slag så får offret antingen ett normalt INT-slag eller sitt eget (om det är bättre) CL slag i färdigheten Skugga, för att se om han upptäcker att han är skuggad. Upptäcker han det så kan han om han vill försöka skaka av sig sin förföljare genom att slå sin CL i skuggning samtidigt som förföljaren. Den som har det högsta differensnumret får sin vilja igenom när det gäller att upprätthålla eller bryta kontakten.

SMYGA

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Antal rutor man kan smyga under en SR motsvaras av rollpersonens SMI-grupp. En rollperson med SMI 10, dvs. SMIgrupp 2, smyger sig alltså maximalt 2 rutor/SR. Om man sedan vill försöka extra fort så går det, dock med −2 på CL per extra ruta utöver sin SMIgrupp. Vill man ta det extra försiktigt så ger det +5 per ruta under sin normala SMIgrupp. Bär man en metallrustning, som normalt klirrar, så halveras CL.

Efter varje SR som en rollperson har smugit får alla andra rollpersoner en chans att höra honom. Smygarens differensnummer modifierar CL i Lyssna för alla som kan höra smygaren. Om SL finner det lämpligt kan man göra denna procedur mer sällan.

STADSKÄNNEDOM

Typ: TJU
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0[1]

[1]*BC: INT för hemstaden.*

Denna färdighet ger rollpersonen allmän kännedom om en stad. Han har klart för sig en översikt över staden, gator, mötesplatser, bra matställen, genvägar, kriminella områden, och annat som kräver en grundlig erfarenhet av staden. Färdigheten är alldeles utmärkt om man vill undkomma förföljare eller själv jaga någon i staden. Om man vill tillämpa sitt FV i områden som ligger intill staden, t.ex. förorter, minskas FV med 1T4.

Man kan ha kännedom om flera städer, men varje stad räknas som en separat färdighet.

STJÄLA FÖREMÅL

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet visar rollpersonens förmåga att plocka föremål ur andras fickor, skära loss en penningpung eller utföra liknande diskreta manipulationer. Om man lyckas med sitt slag i färdigheten så innebär det att man lyckades få tag i det man ville. Offret har dock alltid en liten chans att upptäcka stölden, ett lyckat perfekt egenskapsslag för PSY. Om färdighetsslaget för Stjäla Föremål misslyckas så har offret större chans att upptäcka försöket; det räcker om offret slår ett normalt egenskapsslag för PSY. Ett fummelslag av tjuven innebär att han blir tagen på bar gärning av offret.

Det finns en chans att någon blir vittne till stölden. SL slår 1T20. Blir resultatet "1" har någon lagt märke till en framgångsrik stöld. En misslyckas stöld blir uppmärksammad av vittnen på "1–5".

Hur svårt det är att stjäla ett föremål beror på dess natur. För att hjälpa SL har vi sammanställd en liten lista över de föremål ficktjuvar brukar vara intresserade av och hur svåra de är att stjäla.

Föremål	*CL-modifikation*
Småsaker i en ficka	−5
Börs	±0
Hårspänne, hårnål	±0
Huvudbonad	−10
Örhänge	−10
Brosch, nål, medalj	−5
Halsband, medaljong	−10
Armband	−10
Ring	−15
Bältesspänne	−10
Sak hängande på bälte	±0
Ankelkedja	−10

UNDRE VÄRLDEN

Typ: TJU
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0

Rollpersonen har kännedom om den kriminella världen, dess seder och slang, information om lokala maktgrupper, maffialedare, gömställen, var man hittar kontaktpersoner, ställen som man kan sälja sitt stöldgods, osv. Om man försöker använda färdigheten utanför sitt hemland har man −10 på CL. När man väl har hittat rätt person gäller det att få honom samarbetsintresserad. Det får man göra med ett sedvanligt slag på reaktionstabellen, där man använder FV istället för KAR. Att misslyckas med ett slag i färdigheten Undre Världen kan ha obehagliga följder, eftersom det finns folk som inte gillar nyfikna som ställer olämpliga frågor.

ÄNTERHAKE

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 1
BC: SMI

Detta är färdigheten att kasta en änterhake, och få den att fastna vid det önskade målet. Man kan maximalt kasta änterhaken STYx1 rutor i längdled och STY/3 (avrunda nedåt) rutor i höjdled. Ett fummelslag innebär att änterhaken faller ned på kastaren och ger 1T6 i skada. Tänk på att det inte spelar någon roll hur bra man är med änterhaken om den inte har något att fästa vid.

UPPFATTNINGSFÄRDIGHETER (UPF)

Namn	*Grundegenskap*	*Kostnad*	*Baschans*
Finna dolda ting	INT	2	INT
Lyssna	INT	2	INT
Provsmaka	INT	3	0
Upptäcka fara	PSY	4	PSY

Alla dessa färdigheter har det gemensamt att man med deras hjälp upptäcker saker som inte är uppenbara. När man ska använda en av dessa färdigheter måste man säga till SL. Man kan använda färdigheterna på två olika sätt. Det ena är under det att man ägnar sig åt någonting annat, vanligtvis förflyttning. Det andra sättet är att stå stilla och koncentrera sig ordentligt på färdigheten. Man kan använda alla dessa färdigheter samtidigt, men man måste sätta en i första rummet. Står man stilla och koncentrerar sig bör SL slå för färdigheterna en gång per minut.



Beteendets inverkan på uppfattningsfärdigheter

Beteende	*Första färdigheten*	*Övriga färdigheter*
Rörelse	±0	-10
Koncentration	+5	-5

Dessutom måste SL lägga in egna modifikationer för ljusförhållanden, buller, rökighet och andra faktorer som kan spela in. För varje koncentrerad minut i sträck får rollpersonen CL-4 (man stirrar sig så småningom blind).

Om SL önskar kan folk hitta saker utan att de var särskilt uppmärksamma. I ett sådant läge är alla uppfattningsfärdigheter halverade.

FINNA DOLDA TING

Typ: UPF
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Detta är färdigheten att upptäcka gömda personer, saker, lönndörrar, fällor, etc. Om man hittar en dold dörr och vill veta om det är en fälla, så

är man tvungen att slå ännu ett CL-slag. Spelledaren slår detta slag dolt. Fummel innebär att rollpersonen tror motsatsen mot den verkliga situationen. Misslyckande visar att rollpersonen inte vet om det finns en fälla, och ett perfekt slag innebär att rollpersonen inser hur man desarmerar fällan eller hur man passerar den riskfritt.

LYSSNA

Typ: UPF
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Denna färdighet används för att se om en rollperson hör något. För att göra detta tar SL och lägger ihop alla olika modifikationer som berör till händelsen. Om summan av de olika modifikationerna visar sig vara positiv, så lyckas rollpersonen automatiskt uppfatta händelsen utan att behöva slå tärning. Däremot, om den totala summan blir 0 eller negativ, måste SL slå ett modifierat slag för att ta reda på om rollpersonen hör något.

Avstånd till ljudet	*Modifikation*
0– 2 meter	+5
3– 5	+3
6– 10	+1
11– 20	±0
21– 50	–1
51– 100	–3
101– 200	–5
201– 400	–8
401– 800	–11
801–1500	–15
1501–3000	–20
Lyssnaren	
Slöar	–7
Pratar	–5
Viskar	–2
Skriker	–10
För oljud	–10
Andra faktorer	
Medvind från ljudet	+1
Motvind från ljudet	–1
Bakgrundsljud	–1 till –10
Tyst bakgrund	+1 till +5

Ljudkälla	*Modifikation*
Armborstskott	+2
Bågskott	±0
Krossat Glas	+2
Kropp som slår i marken	±0
Dörr öppnas	±0
Dörr öppnas försiktigt	–3
Försiktiga steg[1]	–1
Normala steg	±0
Springande steg	+1
Svärdsstrid	+1
Knytnävsslag	±0
Nysning	+1
Snarkning	±0
Viskning	–3
Prat	–1
Högljudd konversation	+1
Skrik	+3
Explosion	+15

[1] Om man lyckas med färdigheten SMYGA får man + MOD. lika med differensnumret.

Efter att man har hört ett ljud kan man försöka identifiera VAR och VAD ljudet kommer ifrån. Dock krävs ett nytt slag i färdigheten LYSSNA (som utförs av SL) för varje svar man önskar. SL måste ta hänsyn till omständigheterna kring ljudet för att avgöra vilka modifikationer som ska sättas in.

PROVSMAKA

Typ: UPF
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Man kan avgöra vad det är för sorts vätska, gas eller mat man smakar på. SL slår alltid färdighetsslaget, och om det lyckas ger SL svar på frågan. Fumlar slaget ska SL ljuga om svaret. Om rollpersonen bara vill få reda på om det utprovade är giftigt eller ej så är detta lättare. Först måste SL bedöma hur vanlig substansen är.

Vanlighet	*Exakt svar*	*Giftigt eller ej?*
Vanligt	±0	+5
Ovanligt	–10	–5
Sällsynt	–15	–10

UPPTÄCKA FARA

Typ: UPF
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 4
BC: PSY

Denna färdighet gör att man känner att man är utsatt för uppmärksamhet från någon eller några som har fientliga avsikter. Färdigheten ger inte en klar bild av vad som försiggår, utan bara en känsla av att man är hotad. "Nackhåren reser sig."

VILDMARKSFÄRDIGHETER (VIL)

Namn	*Grundegenskap*	*Kostnad*	*Baschans*
Djurträning	INT	3	0
Fiska	INT	1	INT
Grottorientering	INT	spec	spec
Ilmarsch	FYS	2	FYS
Jaga	INT	2	0
Kamouflage	INT	2	0
Kanot	SMI	2	SMI
Köra vagn	SMI	2	SMI
Navigera	INT	3	0
Orientering	INT	2	INT
Rida	SMI	2	SMI
Simma	SMI	6	0
Sjökunnighet	INT	2	0
Skidåkning	SMI	2	SMI
Skridskoåkning	SMI	2	0
Spåra	INT	2	0
Överlevnad	INT	2/5	0

DJURTRÄNING

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Beskrivning: Detta är färdigheten att kunna tämja och träna ett djur för eget bruk. Målet med att tämja och att träna en annan varelse är att få en trogen följeslagare som gör som man säger till den. När man skaffar färdigheten måste man avgöra vilken typ av av man har specialiserat sig på. Allteftersom man blir bättre i färdigheten kan man träna fler typer av djur.

FV	*Antal specialiseringar*
Upp till 10	1 djurtyp
11 till 20	+1 djurtyp
21+	+1 djurtyp

De olika djurtyper man har att välja ibland är:

- Riddjur (hästar, kameler, elefanter, m.fl.)
- Fåglar
- Hunddjur
- Kattdjur
- Apor
- Björnar
- Legendariska djur (pegas, grip, hippogriff, m.fl.)

Om man försöker träna ett djur som tillhör en djurtyp man inte har specialiserat sig på blir det alltid −5 på CL och alla träningsvärden är fördubblade.

Det första man måste göra med en varelse är att tämja den, dvs. få den att inse vem som är herre. Därefter när detta är gjort kan man börja att träna varelsen till att utföra enkla trick, etc. Alla varelser delas in i någon av följande två klasser:

- Husdjur: hundar, hästar, kameler, mindre kat-

ter, m.fl. varelser som har tillhört människans jordbrukskulturer sedan urminnes tider.

- Vilddjur: djur som normalt förekommer endast i vilt tillstånd, t.ex. stora kattdjur, legendariska djur, eller vargar.

Tämjning

Den tid det tar att tämja ett djur beror på djurets typ och tränarens skicklighet. Varje vecka av oavbruten intämjning slår tränaren ett färdighetsslag. Ett positivt differensnummer subtraheras från djurets träningsvärde. Fummel innebär att djuret lyckas rymma. När träningsvärdet är minskat till noll är djuret tämjt.

Typ	***Träningsvärde***
Husdjur	8
Vilddjur	16

Modifikationer	
Djuret uppvuxet hos tränaren	x 0,5
Djuret fångat som vuxen	x 1,5

Träning

När ett djur är tämjt kan man börja träna det i att utföra olika saker, t.ex. trick eller att utföra order. Träning fungerar på samma sätt som tämjning, men här gäller det att minska handlingens träningsvärde till noll.

Typ av träning	***Träningsvärde***
Stridsträning[1]	24
Inriden	4
Trick:	
Lätt	4
Medelsvårt	8
Svårt	16

[1] Stridsträning behövs endast för icke-rovdjur. Den innebär att djuret är vant vid rök, oväsen, eld, slag, mm. Den blir inte skräckslagen i en stor strid. Vidare kan djuret strida på kommando. Stridsträning är mycket viktig för riddjur.

Chansen att en varelse lyder ett kommando är lika med tränarens FV + djurets lydnadsvärde. Lydnadsvärdet är beroende av djurtypen.

Djurtyp	***Lydnadsvärde***
Riddjur	3
Fåglar	0
Hunddjur	5
Kattdjur	0
Apor	4
Björnar	2
Legendariska djur	0

Exempel på trick

Sitt! Djuret sätter sig ner och är stilla. Träningsvärde: Lätt

Plats! Djuret ligger kvar på sin plats. Träningsvärde: Medelsvårt.

Kom! Djuret tar sig till sin herre på snabbast möjliga sätt. Träningsvärde: Medelsvårt

Buss! Detta kommando följs av en gest som pekar ut målet. Djuret attackerar sedan det utpekade målet tills det befrias från sitt kommando eller när offret dör. Endast rovdjur kan lära sig detta trick. Träningsvärde: Svårt

Skydd! Djuret vaktar ett visst område eller dess herre. Om någon kommer inom 3 meter så hotar djuret inkräktaren, och om hotelsen inte avskräcker attackerar djuret inkräktaren. Träningsvärde: Svårt

Fot! Djuret följer sin herre på hans högra sida. Träningsvärde: Lätt

Spela Död! Djuret lägger sig ner utan att röra sig. Träningsvärde: Svårt

Hopp-å-lek! Detta kommando befriar djuret från alla tidigare kommandon. Träningsvärde: Lätt

Hämta!: Djuret hämtar ett utpekat föremål till sin herre. Föremålet ,om skall hämtas måste befinna sig inom synhåll. Träningsvärde: Svårt

Spåra!: Djuret får lukta på en sak och försöker sedan följa sakens ägares spår. Detta trick kan endast utföras av hunddjur. Träningsvärde: Medelsvårt.

Tyst!: Djuret blir fullständigt tyst. Träningsvärde: Lätt.

Hota!: Djuret beter sig aggressivt (morrar, skäller, mm) mot ett utpekat offer, men går inte till angrepp. Detta trick kan endast utföras av

rovdjur. Träningsvärde: Medelsvårt.

Djurets FV med sina naturliga vapen står angiven i Monsterboken. En förenklad formel för att beräkna ett sådant FV är STY-grupp + SMI-grupp + 5.

Djur är lojala mot herrar som behandlar dem väl. Blir det illa behandlade brukar djur rymma. Om en annan person än tränaren ska vara herre för ett upptränat djur gäller följande regler:

Om tränarens FV är 10 eller högre, så kan han träna djur åt andra personer. Dock måste den nya ägaren tillbringa minst (25 – tränarens FV) veckor tillsammans med djuret, innan djuret kommer att acceptera honom fullständigt. Tills denna tid har passerat är djurets lydnadsvärde minskat med 5.

När det gäller riddjur måste de först tämjas, därefter ridtränas och, om man så önskar stridstränas. När man köper ett riddjur (vanligtvis någon typ av en häst) av en hästhandlare så betalar man för en tämjd och inriden men ej stridstränad häst.

FISKA

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: INT

För att fiska krävs att man har tillgång till redskap: metrev och krok, nät eller ljuster. De resultat som visas här gäller för goda fiskevatten. SL är tvungen att lägga in modifikationer beroende på särskilda omständigheter som påverkar mängden fisk som finns tillgänglig. Ett framgångsrikt försök med rev & krok eller ljuster ger en dagsranson fisk per timme. Ett framgångsrikt försök med nät ger en dagsranson var tjugonde minut. Ett särskilt slag ger dubbelt så bra resultat. Ett perfekt slag ger fyra gånger bättre resultat. Fumlar man har man förlorat eller förstört sin utrustning.

GROTTORIENTERING

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5 (3[1])
BC: 0 (INT[1])

[1] *Dvärgar, grottalver och svartfolk.*

Denna färdighet fungerar som orientering, men används istället inomhus eller under jorden. Denna färdighet måste utövas utan tillgång till hjälp från sol eller stjärnhimmel. Därför är den mycket svårare att lära sig än vanlig orientering.

ILMARSCH

Typ: VIL
Grundegenskap: FYS
Kostnad: 2
BC: FYS

Ilmarsch handlar om att kunna förflytta sig långa sträckor. Alla personer kan gå en normal dagsmarsch. Om man vill fortsätta utöver det måste man slå ett färdighetskast varje timme. CL minskas med 1 varje timme efter den första. Denna modifikation appliceras också på alla SMI-baserade färdigheter ur kategori A. Efter att ha avslutat en ilmarsch måste man vila i sex timmar för att överhuvud taget kunna fortsätta. För varje timmes vila utöver dessa sex minskas den reduktion man har fått på CL med 1. Endast fullständig vila duger. Man kan inte göra något som kräver fysisk ansträngning, t.ex. vandra i normal takt, strida, hugga ved.

JAGA

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Denna färdighet ger kunskap om hur man finner och överrumplar vilda djur. Den jaktkunnige vet mycket om bytesdjurens vanor och beteende. Dessutom kan han med hjälp av sina kunskaper ordna mat. Varje dag en jaktkunnig ska ordna byte med sin färdighet ska han slå ett färdighetsslag. Ett lyckat slag innebär att han fångat 1T6 dagsransoner. Ett särskilt slag ger 2T6, och ett perfekt slag 4T6 dagsransoner. Ett fummelslag innebär att jägaren kommer i strid med ett farligt och aggressivt djur (SL bestämmer arten). SL måste också ta hänsyn till särskilda omständigheter som påverkar tillgången på djur.

En jaktkunnig kan även tillverka och desarmera enkla fällor, t.ex. fallgropar och kaninsnaror (se Hantera Fällor), som används i samband med jakt.

KAMOUFLAGE

Typ: VIL
Grundegenskap: ˙˙NT
Kostnad: 2
BC:0

Detta är färdigheten att kunna smälta in i omgivningen så att man blir svår att upptäcka. Kamouflage använder man sig av när man befinner sig ute i naturen och kan dra fördel av sådana saker som högt gräs, buskar, och träd. Chansen att man lyckas gömma sig beror på vilken typ av omgivning som man befinner sig i och vilka ljusförhållanden som råder. Om man lyckas med sitt färdighetsslag så innebär det att man måste bli upptäckt (genom att någon lyckas med SITT färdighetsslag i Finna Dolda Ting) för att man skall bli sedd. Den gömdes differensnummer modifierar den sökandes CL.

Modifikationer för Kamouflage

Kläder vars färger kontrasterar mot omgivningen: −20
Kläder vars färger smälter in i omgivningen: +5

RIDA

Typ: VIL
Grundegenskap:SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Vem som helst kan sitta på en häst och skumpa fram i skritt. Rida blir först en konst när man försöker ge sig i kast med något avancerat, som att hoppa, galoppera eller slåss från hästryggen. Varje gång man försöker utföra en sådan handling måste man slå ett färdighetsslag för att se om man behåller kontrollen och sig själv och över riddjuret. Misslyckas man faller man av och får skada enligt de normala fallreglerna. Fumlar man faller man så illa att alla skador fördubblas. När man slåss från hästryggen är CL aldrig högre än FV för Rida.

Det krävs särskilt tränade hästar för strid. En vanlig ridhäst löper stor risk att drabbas av panik i en stridssituation. Varje SR måste ryttaren slå ett färdighetsslag för att se om han behåller kontrollen över hästen. Misslyckas slaget börjar hästen skena iväg i en slumpvis vald riktning från slagfältet. För att återvinna kontrollen över hästen måste man slå ett lyckat färdighetsslag. Man får ett försök varje SR. Tills man klarat av det kan man inte göra något annat än att försöka sitta kvar. Fumlar man i en sådan situation kastas man av hästen.

Andra saker som kan få riddjur att bli panikslagna är t.ex. eld, explosioner, drakar och stora rovdjur. I ett sådant läge måste riddjuret göra ett räddningsslag mot panik enligt följande regler:

- Mindre händelser (oljud, åska): Djurets INT eller mindre på 1T20.
- Större händelser (drakar): Djurets INT/3 eller mindre på 1T20.

Vissa intelligenta varelser kan inte eller vill inte lära sig rida. Dit hör ankor, dvärgar, troll, resar, satyrer, älvor och svanmöer. Andra djur än hästar kan användas som riddjur, t.ex. pegaser, hippogriffer, flygödlor, kameler och elefanter, och då gäller i stort sett samma regler. Ingen häst i världen skulle bära en varelse från något svartfolk. Orcher, svartalfer och svartnissar brukar i stället använda ulvar som riddjur.

SIMMA

Typ: VIL
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 6
BC: 0
Kategori B

Simning är numera en B-färdighet. Färdigheten är indelad i följande FV:

Simnivå	*Vilket innebär*	*CL (vid kontrollslag)*	*Förflyttning*
0	Kan ej simma	0	0
1	Simkunnig	5+SMIgrupp	1
2	Hyfsad simmare	10+SMIgrupp	1
3	God simmare	14+SMIgrupp	2
4	Skicklig simmare	17+SMIgrupp	3
5	Mästersimmare	19+SMIgrupp	4

Strid under vatten

När man rör sig under vattnet har man samma förflyttning som vid vattenytan. Det är mycket svårt att slåss under vatten. Varje SR man försöker slåss måste man göra ett kontrollslag för Simma först. Lyckas det kan man försöka göra en vanlig attack. Avståndsvapen kan överhuvudtaget inte användas under vatten. Alla andra vapen och sköldar, utom dolk, spjut och treudd, får −5 på CL.

Varje gång man blir träffad i strid måste man kontrollera för att se om man tappar andan. Rollpersonen måste lyckas med ett normalt FYS-slag för att undvika att tappa andan. Den som misslyckas förlorar omedelbart alla syrepoäng (se nedan) och måste återvända till ytan eller riskera att drunkna.

Man kan normalt inte se särskilt väl under vatten. Hur långt man kan se beror på hur pass rent vattnet är och hur djupt under vattenytan man befinner sig. Den största synsträckan i klart vatten brukar vara ungefär 10 rutor eller 15 meter. I normala fall är vatten grumligt och man kan se 1 till 2 rutor, dvs. 1.5 till 3 meter. Om man på något sätt, vanligtvis via magi, får tillgång till några sorts skydd för ögonen så kan man se dubbla dessa distanser.

Att flyta

Om man har tillgång till något som man kan flyta på så kan man utan större problem hålla sig vid vattenytan. En naken och obelastad människa flyter också av sig själv, men kommer att ha problem att hålla ansiktet över vattenytan redan i ganska måttlig sjögång.

Att simma längre sträckor

Detta förutsätter att man endast sysslar med att simma och att vila vid jämna mellanrum. Hur långt man kommer under varje 5minutersperiod beror på vilket tempo man har. Alla som kan simma (de med Simma 1 eller högre) kan automatiskt ta sig fram i lugnt vatten utan att behöva slå ett slag. Farten man då håller motsvarar 30 gånger simFV i meter under perioden. Man kan öka tempot, med risk att sjunka under vattnet. I så fall tar man sig fram med 60 gånger sitt simFV i meter per 5-minutersperiod om man lyckas med färdighetsslaget, och sin normala sträcka om man misslyckas med slaget. Om man slår ett fummelslag så finns chansen att man sjunker under vattnet om man slår "20" med ett nytt slag. Annars lyckades man bara komma halva sin normala simsträcka.

Sjunka under vattenytan

Om en rollperson oväntat sjunker under vattenytan med sitt huvud, måste han kontrollera om han var förberedd för detta och hann hålla andan. Chansen att man lyckas beror på antingen ett normalt egenskapsslag för PSY eller ett färdighetsslag för Simma. Spelaren väljer själv mellan de två alternativen.

Om man lyckas med slaget så innebär det att man har tagit ett djupt andetag och ingenting kommer att hända om man lyckas komma upp till vattenytan innan syret tar slut. Hur pass lång tid man kan hålla andan beror på rollpersonens FYS och hans kunskap i att färdigheten Simma samt ett slumpslag (som bara SL känner till). När man befinner sig under vattnet förbrukar man syrepoäng. Om man är förberedd när man ger sig ner under vattnet har man FYS + (FV Simma × 5) + 1T4 syrepoäng i lungorna. Slumpfaktorn som bara SL känner till finns för att göra spelaren osäker på hur länge hans rollperson kan hålla ut.

Verksamhet	***Förbrukning***
Ligger stilla	1 syrepoäng/SR
Simmar	2 syrepoäng/SR
Strider	3 syrepoäng/SR

När syret tar slut blir personen medvetslös. Döden inträder 1T8 + 10 SR senare. Drunkning ger ingen skada i sig. Den påverkar inte KP. En person som har blivit medvetslös av syrebrist, men överlevt löper 20% chans att förlora 1T4 INT (minskningen drabbar också alla INT-baserade färdigheter) på grund av hjärnskador.

SJÖKUNNIGHET

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Detta handlar om vanan att vara till sjöss, sköta segel, båtar, etc. När en rollpersons farkost befinner sig till sjöss måste man slå ett färdighetsslag med vissa mellanrum för att se om han blir sjösjuk:

Sjögång	*Intervall*	*Modifikation*
Väldig sjögång (storm)	1 slag/min	−10 i CL
Kraftig sjögång (oväder på gång)	1 slag/5 min	±0
Lätt sjögång	1 slag/timme	±0

- Lyckas: ingen effekt
- Misslyckas: Sjösjuk! −4 på alla CL. INT och SMI halveras tills vinden mojnar (magiker förlorar inga besvärjelser).
- Fummel: Rollpersonen är utslagen och kan inte göra något annat än att ligga still och må illa.

Sjösjuka går över när vinden mojnar och sjögången slutar, eller när personen kommer iland.

När en rollperson strider i en gungande båt i kraftig sjögång är hans CL aldrig bättre än hans Sjökunnighet. I väldig sjögång är CL aldrig bättre än halva FV för Sjökunnighet.

När man befinner sig till sjöss längre tider, t.ex. under ointressanta resor, så räcker det om man slår ett slag i färdigheten varje vecka. Misslyckas detta slag slå ett slag (vid fummel två slag) på följande Sjöhändelsetabell:

1T20	*Resultat*
1–10	Olycka. Personen snubblar och faller ner för en trappa, slår huvudet i något hårt eller drabbas av någon annan lätt olyckshändelse. Han får 1T3 KP i skada.
11–18	Faller överbord. Slå ett framgångsrikt färdighetsslag för Simma för att bli räddad (modifikation: Lätt väder +5, svårt väder 0±, storm −5). En person iförd tyngre rustning än läder drunknar automatiskt.
19	Svår olycka. Rollpersonen faller ner från en mast, ramlar ner i ett lastrum eller råkar ut för någon annan svår olyckshändelse. Han förlorar 1T4+6 KP.
20	Slagsmål. Den uttråkade rollpersonen råkar i slagsmål med en SLP ombord. SL får arrangera en strid. De två kombattanterna bör endast slåss med naturliga vapen, träklubbor och knivar. Striden varar 1T8 SR innan befäl avbryter den. De överlevande slås i järn 1T6 dagar (dock längst till resans slut). Finns det inga SLP ombord händer ingenting.

SKIDÅKNING

Typ: VIL
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Man slår ett färdighetsslag om man försöker utföra en svår handling, t.ex. åka nedför en brant. Inget slag behövs om man åker på plan mark. Ett misslyckande innebär att man har gjort en rova, och fummel innebär att man får 1T4 KP i skada av fallet.

SKRIDSKOÅKNING

Typ: VIL
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: 0

Man slår ett färdighetsslag när man försöker göra någonting svårt, t.ex. åka på skrovlig is, svänga skarpt eller stoppa snabbt. Ett misslyckande innebär att man har gjort en rova, och fummel innebär att man får 1T4 KP i skada av fallet.

KANOT

Typ: VIL
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

I väglös vildmark som genomkorsas av sjöar, vattendrag eller sumpmarker, eller i skärgårdar där havets vågor är dämpade är kanoten ett ypperligt fortskaffningsmedel. Att hantera en kanot i lugna vatten vållar inga svårigheter. Man behöver inte slå några färdighetsslag förrän man försöker med ta sig nedför en fors, eller ge sig ut i hård vind. Forsar förekommer i tre svårighetsgrader:

	Modifikation	Skada
Lätt	+5	1T6
Medelsvår	±0	2T6
Svår	–5	3T6
Stor kanot	–3	
Liten kanot	±0	

När man befinner sig i en fors eller i hård vind ska kanotens styrman slå ett färdighetsslag varje minut. Om forsen är så kort att det tar mindre än en minut att ta sig igenom den ska han slå ett slag. Om det misslyckas har kanoten stjälpt. Om kanoten befinner sig i en fors ska han slå ytterligare ett färdighetsslag, helt omodifierat. Om det misslyckas har kanoten blivit skadat. Varje typ av kanot (se utrustningslistan) har KP. När de har sjunkit till noll är kanoten inte längre sjöduglig.

KÖRA VAGN

Typ: VIL
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Det är svårt att köra med vagn på de dåliga vägar som brukar finnas i sagovärldarna. Vagnföraren måste slå ett lyckat färdighetsslag varje timme för att undvika ett missöde. Ett missöde innebär normalt att vagnen kör fast och måste dras loss, vilket tar 3T6 minuter. Fumlar vagnföraren har någon viktig detalj på fordonet gått sönder. Kör man i terrängen, utan tillgång till vägar, måste man slå en gång var tionde minut.

Om man försöker göra något mer komplicerat med en vanlig vagn, tex. köra med dragdjuren i galopp, måste föraren slå ett lyckad färdighetskast varje minut på väg och varje SR i terrängen. Ett misslyckande innebär att vagnen har vält. Föraren och alla passagerarna får skador enligt fallreglerna. Hamnar vagnen i en strid måste föraren slå ett färdighetsslag varje SR för att hålla dragdjuren under kontroll. Man tillämpar samma regler som för ridning.

NAVIGERA

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Se Navigera i grundreglerna.

ORIENTERING

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Orientering handlar om att kunna ta sig från punkt A till punkt B med minsta möjliga svårigheter. Färdigheten kan användas i alla situationer utomhus. Saknar man tillgång till molnfri himmel (så att man inte har hjälp av solen eller stjärnorna) halveras FV. Man slår ett slag i varje viktig valsituation på vägen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen automatiskt inser vilket vägval som är bäst. Misslyckas slaget tvingas spelarna att själva avgöra vilken väg de ska ta, och fumlar slaget väljer rollpersonen automatiskt ett felaktigt alternativ.

SPÅRA

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Detta är färdigheten att följa de spår någon har lämnat efter sig. Man använder samma sorts procedur som vid Skugga. SL får avgöra med vilka tidsmellanrum tärningen ska slås, beroende vilken sorts terräng man rör sig i. Det är stor skillnad på sten och fuktig lera. Misslyckas spåraren med ett slag så anses han ha tappat

spåret om han inte, efter 2T6×10 minuter, lyckas med ett nytt slag i SPÅRA, denna gång med −10 i chansen att lyckas. Ett fummelslag skickar iväg spåraren i fel riktning under 1T6 timmar. Förutom att SL skall slå varje omgång, så måste han även slå ett slag i varje valsituation, t.ex. en stig som delar sig i två.

Underlag	Modifikationer
Mjukt	+10
Medium	±0
Hårt	-5
Spårets ålder	
Upp till 1 timme	±0
Upp till 6 timmar	−1
Upp till 12 timmar	−2
Upp till 24 timmar	−3
Upp till 2 dagar	−6
Upp till 4 dagar	−9
Upp till 7 dagar	−12
Upp till 14 dagar	−18
Diverse	
Offret blöder	+2
"Inside" hjälp[1]	+1T4
Regn	−2 per timme
Snö	−5 per timme

[1] Någon hos de som blir spårade hjälper de som spårar, t.ex. genom att lägga ut olika slags markeringar.

Om offret vet att han är förföljd kan han försöka dölja sitt spår. Förföljarens CL minskas med offrets halva FV i spåra.

ÖVERLEVNAD

Typ: VIL
Grundegenskap: INT
Kostnad: Generell: 5 poäng, Specifik: 2
BC: 0

Färdigheten handlar om att överleva i vildmarken med resurser som finns tillgängliga i naturen. Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson finna vatten, finna ätbara växter och djur, veta hur man finner eller tillverkar skydd, bedöma vädret, och veta hur man enklaste tar sig fram i svår terräng. Men det handlar bara om att överleva, inte att få fram något överskott av t.ex. mat. Om man använder färdigheten för att finna mat och vatten halveras den sträcka man kan flytta under en dag, eftersom man spenderar tid på att söka.

Det finns två typer av denna färdighet, dels den generella som innebär att man kan lite grann om varje terrängtyp och dels den specifika som innebär att man specialiserar sig på en terrängtyp. De olika terrängtyper som man kan specialisera sig i är dessa:

- Arktisk/tundra
- Berg
- Djungel
- Prärie/savann/stäpp
- Skog
- Hav
- Träsk
- Öken

När man ska använda generell överlevnad halverar man FV först innan man fortsätter att beräkna CL. Detta visar den lägre kvaliteten i generell överlevnadsfärdighet när man ställs inför en speciell situation.

Träning och erfarenhet



En rollperson kan förbättra sin färdigheter eller skaffa sig nya genom att skaffa erfarenhetspoäng. Ett erfarenhetspoäng gäller endast för en viss färdighet, och bör antecknas på rollformuläret vid den färdigheten. Erfarenhetspoängen omvandlas till färdighetsvärden på samma sätt som bakgrundspoäng (se kapitlet Hur man skapar en rollperson). Man kan skaffa erfarenhetspoäng på följande sätt:

- Ensamträning
- Träning med lärare
- Erfarenhet

Genom träning kan man inte öka en färdighet till högre FV än vad man har för värde i dess grundegenskap. Lärdomsfärdigheterna och alla färdigheter av kategori B är undantagna från denna regel.

ENSAMTRÄNING

Med att ensamträning menas att man inte har tillgång till någon lärare utan försöker på egen hand. En färdighet förbättras sakta genom ensamträning. Normal träning är åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka slår personen ett normalt egenskapskast för färdighetens grundegenskap. Lyckas kastet får rollpersonen en erfarenhetspoäng för färdigheten. Tränar man sex timmar om dagen förlängs träningstiden med 50%, och tränar man fyra timmar om dagen förlängs den med 100%. Det går inte att träna mer än åtta eller mindre än fyra timmar om dagen.

Träningen måste äga rum vid tillfällen som ger möjlighet till koncentration på uppgiften i lugn och ro. Det går inte att träna under pågående äventyr. Det går dock att kombinera deltidsarbete med deltidsträning.

Den som tränar måste ha tillgång till nödvändigt material eller utrustning. En smed behöver en smedja, en glasblåsare blåspipor, glasmassa och en ugn, en geograf ett bibliotek, en soldat ett vapen, osv. Andra färdigheter kan kräva mindre, t.ex. behöver en sångare bara en lugn och inspirerande plats.

TRÄNING MED LÄRARE

En person kan tränas av en lärare. En lärare måste vara mästare i färdigheten, dvs ha FV 15 (A-färdigheter) eller FV 4 (B-färdigheter), och måste dessutom ha INT 13 eller högre. En lärare kan inte träna en elev i A-färdigheter om lärarens FV är mindre än tre bättre än elevens. En lärare kan inte träna en elev i en B-färdighet om elevens FV är lika stort som lärarens. En lärare undervisar oftast en hel grupp elever samtidigt. Denna grupp kan maximalt bestå av lika många personer som lärarens INT. I just denna beräkning blir personer av annan ras än läraren som två personer. Träning med lärare omfattar alltid åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka ska en elev slå två slag (se ensamträning) för att erövra erfarenhetspoäng.

- För varje FV läraren har utöver 18 i A-färdighet: CL +1
- Om läraren har FV 5 i en B-färdighet: CL +5
- Om klassen är hälften av lärarens kapacitet eller mindre: CL +5
- Ensam elev: CL +10

Grundkostnad per vecka för att anlita en lärare: 150 sm (magiker 300 sm)

- Elev av annan ras än läraren: x1,5[1)]
- Om den klass elev tränar tillsammans med är hälften av lärarens kapacitet eller lägre: x2
- Ensam elev: × lärarens INT

1) Detta innebär att en ensam elev av annan ras än läraren betalar 150×1,5×lärarens INT sm per vecka

Nu kanske någon tycker att läraren gör en oförskämt god förtjänst på att ta 150 sm per vecka, när en grovarbetarlön är 3 sm per dag. Men läraren måste ordna lokal, utrustning och assistenter av olika slag. Allt detta måste finansieras genom kursavgifterna.

Erfarenhetspoäng som en rollperson skaffar genom båda slagen av träning kan omvandlas till färdighetsvärden så snart de är tillräckligt många.

ERFARENHET GENOM ÄVENTYR

Rollpersoner kan förbättra sina färdigheter genom att använda dem under äventyr. Detta gäller inte färdigheter kategori B, som endast kan förbättras genom träning. Varje gång en rollperson använder en färdighet framgångsrikt första gången efter en sovperiod om minst sex timmar

(två timmar för älvfolk) får han en erfarenhetspoäng. Ett perfekt kast ger 1T3+1 erfarenhetspoäng. Sedan kan rollpersonen inte få några fler erfarenhetspoäng för den färdigheten förrän han har sovit i minst sex timmar.

Erfarenhetspoäng kan inte växlas in till FV under ett pågående äventyr, utan rollpersonen måste vänta tills han får en sammanhängande viloperiod av minst sju dagar. Då kan alla erfarenhetspoäng rollpersonen äger omvandlas.

Efter ett äventyr kan spelledaren dela ut bonuspoäng till spelarnas rollpersoner. En rollperson kan få bonuspoäng för att framgångsrikt ha genomfört ett uppdrag (1–4 poäng), utfört en osedvanligt svår gärning (1–2 poäng), eller för gott rollspelande (1–4 poäng). Det är svårt att ge exakta riktlinjer för hur många bonuspoäng en rollperson förtjänar, men en rollperson bör inte få mer än 10 bonuspoäng för ett äventyr. Bonuspoängen är, till skillnad från de vanliga erfarenhetspoängen, inte bundna till en viss färdighet utan kan användas till de färdigheter spelaren tycker är lämpliga.

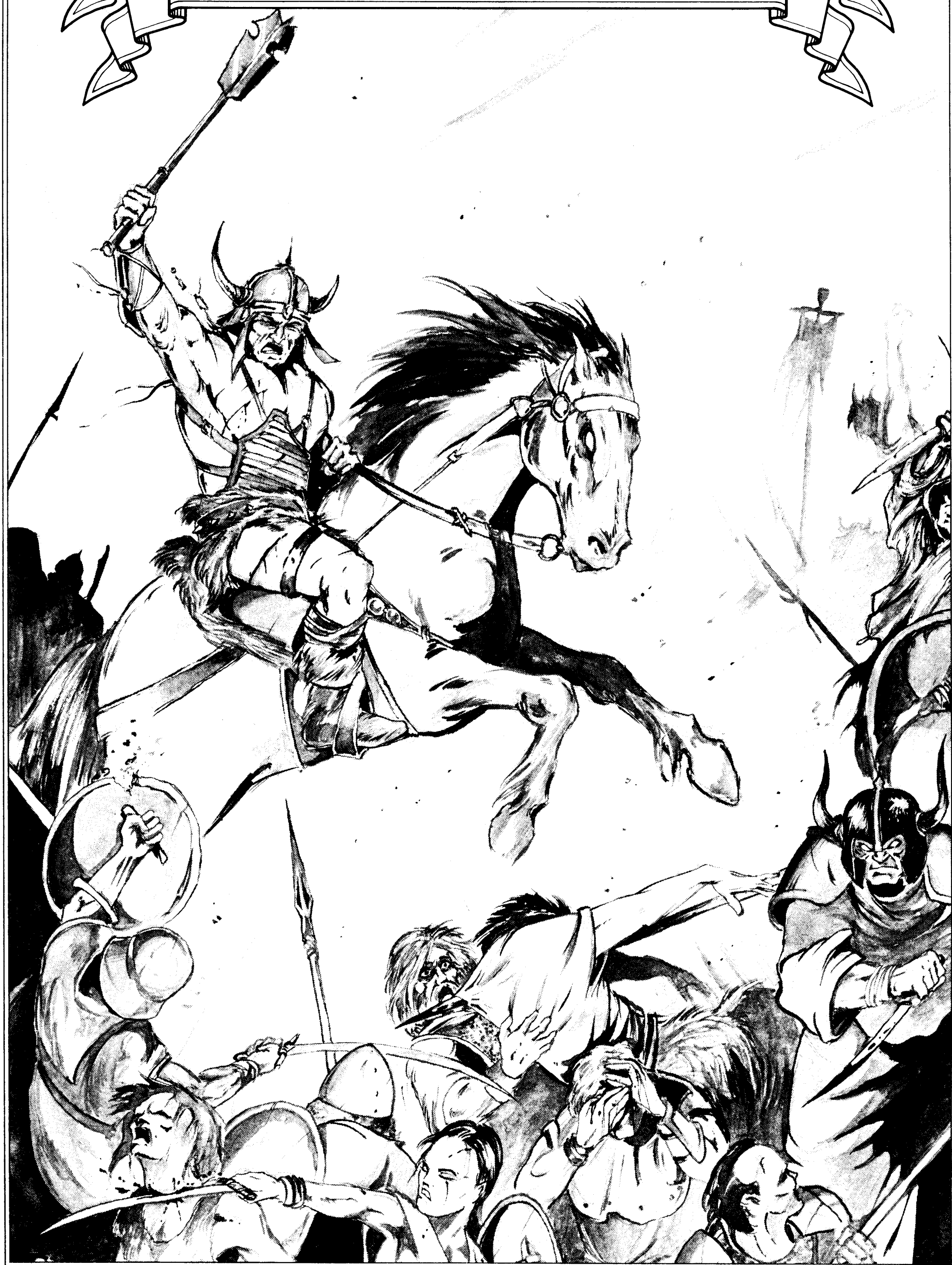
FV man vill köpa		**Multipel**
***A*[1]**	***B*[1]**	
1–10	1–2	x1
11–14	3–4	x2
15–17	5	x3
18–20	-	x4

[1] *Färdighetens kategori.*

Denna tabell används också när man ska förbättra en rollperson med erfarenhet. När man vill köpa färdigheter kategori A med erfarenhetspoäng och FV är 21+, ökas multipeln med ett för varje tre poäng. FV 25 har alltså multipel x6.

Exempel: De första tio FV för färdigheten Överklasstil kostar 2 erfarenhetspoäng styck. De fyra nästföljande kostar 4 poäng styck, och de tre därefter 6 poäng styck.

Strid & vapen



ALTERNATIVT STRIDSSYSTEM

Det alternativa stridssystemet är svårare än det ursprungliga, både för spelarna och för SL. Det gör också att strider kommer att ta längre tid att utkämpa. I gengäld skänker det större "realism" åt striderna och kan göra dem betydligt mer intressanta. Varje SL måste noga överväga om han ska använda detta stridssystem i sin värld. Det är inte att rekommendera för nybörjare.

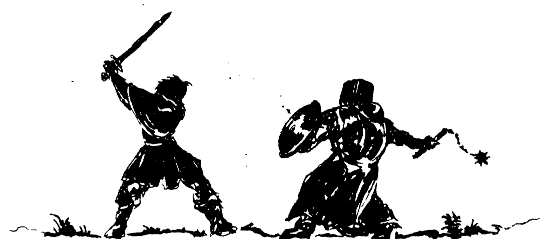
Det alternativa stridssystemet bör endast användas av spelarnas rollpersoner och av viktiga SLP. Det är betydligt mer detaljerat och mer tidskrävande än det ursprungliga. Att använda det på alla varelser som spelarna strider mot kommer att göra att striderna tar längre tid, men de kommer knappast att bli intressantare. Den SL och de spelare som vill använda använda det för andra varelser kan naturligtvis göra så. Men det gamla systemet duger fortfarande fint för dem.

Personer som använder det alternativa stridssystemet kan, om de har otur, lättare försättas ur stridbart skick. Men denna nackdel kompenseras av att de normalt kan använda bättre rustningar, och, om de är spelarroller framslagna enligt metod C, av att de har bättre grundegenskaper, och sålunda tål mer stryk och slåss bättre än genomsnittet. (En vanlig människa har i genomsnitt 11 KP, med en spännvidd på 3–18. En människa framslagen enligt metod C har i genomsnitt 13 KP, med en spännvidd på 8–18.)

Träffområden

Man delar in kroppen i ett antal träffområden, som beror på vilken typ av kropp personen har: humanoid (t.ex. människa), bevingad humanoid (t.ex. silveralv), kentaur, eller fågel (t.ex. svanmöer). Varje träffområde har sina särskilda KP, som beräknas från Totala KP (dvs medelvärdet av STO och FYS). Tabell 1, 2 och 3 visar sambandet mellan Totala KP och träffområdenas KP.

Totala KP visar hur mycket skada kroppen tål i form av blodförlust och sårchock, innan rollpersonen försätts ur stridbart skick. De enskilda kroppsdelarnas KP visar hur mycket de tål innan de blir obrukbara. Summan av kroppsdelarnas KP är större än Totala KP. Detta är fullt avsiktligt och visar hur en rollperson kan bli utslagen av blodförlust och mörbultning trots att alla kroppsdelarna fortfarande är stridsdugliga.



Tabell 1. Humanoider och bevingade humanoider.

	Totala KP					
	5–7	8–11	12–15	16–20	21–25	26–30
Träffområde						
Höger ben	3	4	5	6	7	8
Vänster ben	3	4	5	6	7	8
Mage	3	4	5	6	7	8
Bröstkorg	4	5	6	7	8	9
Höger arm	2	3	4	5	6	7
Vänster arm	2	3	4	5	6	7
Huvud	3	4	5	6	7	8
Höger vinge	2	3	4	5	6	7
Vänster vinge	2	3	4	5	6	7

Om Totala KP överstiger 30 blir det +1 på varje träffområde för varje 5 poäng. Om Totala KP är 1–4 delar man inte in kroppen i olika träffområden (detta gäller förmodligen bara älvor och svartnissar, vilka är sällsynta både som spelarroller och som viktiga SLP).

Tabell 2. Kentaurer

Träffområde	Totala KP 8–10	11–15	16–20	21–25	26–30
Höger bakben	2	3	4	5	6
Vänster bakben	2	3	4	5	6
Höger framben	2	3	4	5	6
Vänster framben	2	3	4	5	6
Hästkropp	8	9	10	11	12
Människokropp	6	7	8	9	10
Höger arm	3	4	5	6	7
Vänster arm	3	4	5	6	7
Huvud	4	5	6	7	8

Tabell 3. Svan(mö)

Träffområde	Totala KP 7–10	11–15
Kropp	5	6
Höger vinge	4	5
Vänster vinge	4	5
Huvud & hals	3	4

Var träffar vapnet

När man strider träffar varje framgångsrik attack en viss kroppsdel. Varje typ av varelse har sin träfftabell (tabell 4–7), eftersom den har sitt speciella utseende. SL slår tärning för att avgöra vilken kroppsdel som träffats. Kolumn A används för projektilvapen och närstridsanfall mot en motståndare som inte försvarar sig (t.ex. vid anfall i ryggen). Kolumn B används mot motståndare som försvarar sig i närstrid.

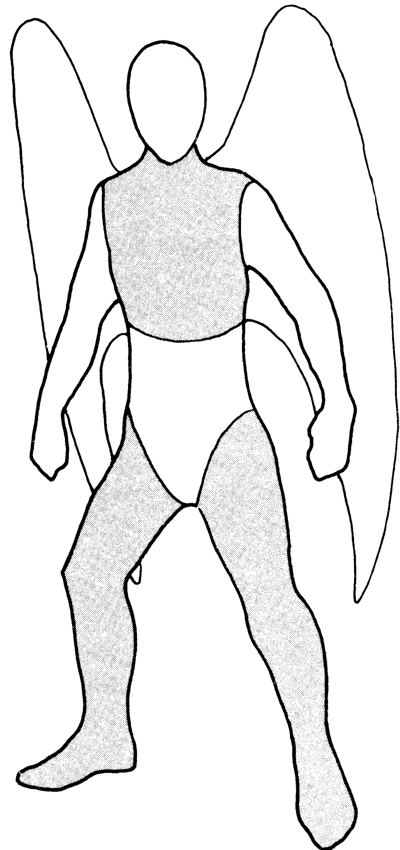
Tabell 4. Humanoid

A 1T8	B 1T10	Träffområde
1	1	Höger ben
2	2	Vänster ben
3	3	Mage
4–5	4	Bröstkorg
6	5–6	Höger arm
7	7–8	Vänster arm
8	9–10	Huvud

Tabell 5. Bevingad humanoid

A 1T10	B 1T10	Träffområde
1	1	Höger ben
2	2	Vänster ben
3	3	Mage
4–5[1]	4	Bröstkorg
6	5–6	Höger arm
7	7–8	Vänster arm
8	9–10	Huvud
9	–	Höger vinge
10	–	Vänster vinge

[1] *Om varelsen träffas i ryggen är 4 höger vinge och 5 vänster vinge.*



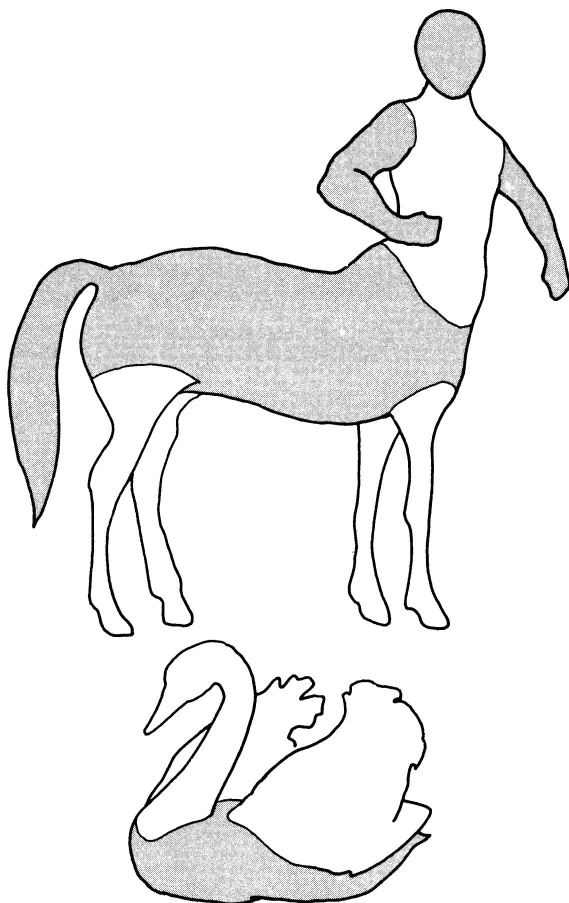
Tabell 6. Kentaur

A 1T10	*B* 1T10	*Träffområde*
1–2	1–2	Benen[1]
3–5	3	Hästkropp
6–7	4–5	Människokropp
8	6–7	Höger arm
9	8–9	Vänster arm
10	10	Huvud

[1] Vilket ben det rör sig om, höger, vänster, fram eller bak, beror på vilken sida av kentauren anfallaren står. Man kan inte träffa benen på motsatt sida.

Tabell 7. Svan(mö)

A+B 1T8	*Träffområde*
1–3	Kropp
4–5	Höger vinge
6–7	Vänster vinge
8	Huvud & hals



Effekten av skador

Alla skada räknas från både Totala KP och träffområdets KP. Om en rollperson får så mycket skada i ett träffområde att dess KP är noll eller lägre så blir träffområdet obrukbart och går inte att använda. Ett ben eller en vinge viker sig, en arm faller slapp till sidan, osv. Skadan har inga andra effekter. Kom ihåg att det krävs två fungerande armar för att göra Första Hjälpen.

Om bröstkorg, mage eller kropp (för kentauren antingen häst- eller människokroppen) reduceras till 0 KP eller lägre faller rollpersonen till marken och är oförmögen att göra något så länge kroppsdelens KP är negativa. Han kan endast krypa undan striden, och försöka göra Första Hjälpen på sig själv (med CL halverad). Tills någon gör en framgångsrik Första Hjälpen eller HELA på rollpersonen blöder hans sår ymnigt och förorsakar ytterligare 1 poäng skada på Totala KP varje halvminut (6 SR).

Om huvudet blir reducerat till 0 KP eller lägre faller rollpersonen medvetslös till marken. Han är medvetslös i 40-FYS minuter. När han sedan vaknar till medvetande är han oförmögen att göra något som helst aktivt tills huvudets KP har läkts till ett positivt värde.

Om rollpersonen får dubbelt så mycket skada i en kroppsdel som den tål är kroppsdelen kritiskt skadad. En kritiskt skadad arm, ben eller vinge är antingen avhuggen eller måste amputeras. Slå 1T100 för att avgöra hur många procent av kroppsdelen som tas bort. En kritiskt skadad bröstkorg, mage eller kropp förorsakar omedelbar medvetslöshet hos rollpersonen. Han förblöder inom FYS SR. Enda chansen att rädda honom är genom Första Hjälpen, som stoppar blödningen, eller besvärjelsen HELA. Ett kritiskt skadat huvud är krossat eller avhugget; rollpersonen dör omedelbart.

All skada utöver dubbla kroppsdelens KP för armar, ben och vingar "försvinner" och räknas

vare sig från kroppsdelens KP eller Totala KP.

Om rollpersonens Totala KP når 0 svimmar rollpersonen av blodförlusten, och förblir medvetslös i 1T4 timmar. Om rollpersonens Totala KP minskas till negativa FYS-värdet dör han av sina skador.

När man lägger HELA på en rollperson läggs den på en viss kroppsdel. Men man läker lika många poäng i Totala KP. Läker besvärjelsen fler KP än vad som finns skadade i kroppsdelen, läker den resten på valfri plats i kroppen.

Om en rollperson har förlorat mer än hälften sina KP i ett ben halveras hans förflyttningsförmåga. För varelser som inte använder detta stridssystem halveras förflyttningsförmågan när de har förlorat mer än hälften av sina ("totala") KP. I det läget försöker varelsen dra sig ur striden om det är möjligt. En sådan varelse som flyger är så illa skadad att den tvingas nödlanda.

Rent praktiskt fungerar detta stridssystem som det gamla. Efter varje lyckad attack slår man bara ett slag för att se vilken kroppsdel som träffas. SL måste använda sin fantasi i vissa ovanliga stridssituationer. T.ex. om man angriper en kentaur rakt ovanifrån är det omöjligt att träffa hans ben. Om tärningen visar detta ska man slå om. Om ett attack träffar en arm med en sköld måste attacken först tränga igenom skölden, även om försvararen misslyckades med sin sköldparering.

Ibland kan man vilja sikta mot en särskild kroppsdel på en person. Anfallaren får då −5 på CL. Om attacken lyckas träffas den önskade kroppsdelen.

Exempel: Kherek Tzor strider med dolk mot en viktig fiende, orchledaren Grazg (så viktig att SL har räknat ut KP för hans olika kroppsdelar). Kherek har Dolk 17. Han siktar mot orchens huvud. CL blir då 12. Kherek slår 11, och träffar med nöd och näppe Grazgs huvud.

Besvärjelser som vållar skada, t.ex. BLIXT,ELD och FROST drabbar inte en särskild kroppsdel. Deras skador räknas bara av från Totala KP. Detta gäller också elementarers förmåga att vålla skada (utom Gnomen, som utför en normal närstridsattack). Besvärjelsen ENERGISTRÅLE är också ett undantag från denna regel. Den träffar en kroppsdel. DÖDSHAND träffar den kroppsdel som innehåller personens hjärta (kentaurer har sitt hjärta i hästkroppen). Om en besvärjelse är sammanlänkad med ett magiskt vapen, t.ex. ett eldsvärd, skadar besvärjelsen den kroppsdel som vapnet skadar.

Infektion

En varelse kan ådra sig sårinfektioner, eftersom vapen sällan är rena (älvfolk är immuna). Detta gäller särskilt djurs naturliga vapen. Man slår för varje träffad kroppsdel efter en strid. Vanliga vapen har 1% för varje gång de träffat, och naturliga vapen (utom knytnäve och spark) eller särskilt smutsiga vanliga vapen har 3% per gång de träffat. En infektion har 5% chans att utveckla kallbrand inom 1T4 veckor, vilket leder till att den infekterade kroppsdelen måste amputeras. Kallbrand i huvud eller bål leder till döden.

Efter en amputation är personen oförmögen att göra något aktivt i fyra veckor. Hans FYS minskas permanent med det antal KP kroppsdelen hade, vilket också påverkar hans KP.

När man har en infektion innebär det att man inte kan läka några skador i den kroppsdelen. En infektion som inte leder till kallbrand läks på 1T4 veckor, eller av en HELA E4. Kallbrand påverkas inte av HELA.

Särskild eller perfekt träff

En särskild träff i strid ger vapnets maximala skada plus maximal skada för SB. En perfekt träff har samma effekt, och dessutom får målet inte tillgodoräkna sig någon form av rustning eller skydd.

RUSTNINGAR

Dessa nya regler medför att spelarnas rollpersoner kan köpa rustningar i kombinationer som tidigare var omöjliga. Rustningsdelar indelas i olika typer beroende på vilket eller vilka träffområden som täckas. Rustningens absorptionsförmåga läggs samman med varelsens naturliga skydd när man beräknar hur mycket skada en kroppsdel får vid träff. Tänk på att man kan bara ha en rustningsdel på en kroppsdel.

Om man har rollpersoner som har skaffat sig rustning enligt det gamla systemet och ska ändra den till det nya systemet är det enklast att låta dem lösa in de gamla rustningarna till deras fulla värde, och sedan låta dem köpa nya rustningar.

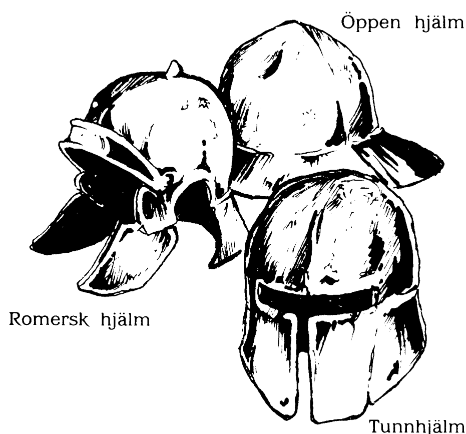
Rustningar[6]

Namn (kroppsdel)	Abs	Vikt
Hjälm (huvud)		
Läderhuva	2	0
Nitläderhuva	3	0,25
Öppen hjälm	4	0,5
Romersk hjälm	6	1
Tunnhjälm[3]	8	1,5
Armskena (arm)[1]		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Nitläder	3	1,5
Metallskena	8	A
Benskena (ben)[1]		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Nitläder	3	1,5
Metallskena[4]	8	A
Kilt (mage)		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	0,5
Nitläder	3	1

Namn (kroppsdel)	Abs	Vikt
Harnesk (bröstkorg och mage)		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Nitläder	3	1,5
Fjällpansar	5	B
Ringbrynja	6	B
Kyrass (bröstkorg[2]		
Metallkyrass	8	B
Kort brynja (armar, bröstkorg[2], mage)		
Ringbrynja	6	D
Lång brynja (armar, bröstkorg, mage, ben)		
Ringbrynja	6	F
Helrustning (hela kroppen)		
Metall[5]	8	K
Täcke (kentaurens hästkropp)		
Tjockt tyg	1	C
Läder	2	E
Nitläder	3	F
Fjällpansar	5	H
Ringbrynja	6	J

Varelser som inte använder det alternativa stridssystemet kan skaffa rustningar enligt följande tabell. Dessa rustningar anses täcka hela kroppen.

Namn	Abs	Vikt
Tjockt tyg	1	A
Läder	2	C
Nitläder	3	E
Lätt fjällpansar	4	F
Fjällpansar	5	G
Ringbrynja	6	H
Förstärkt ringbrynja	7	J
Helrustning[5]	8	K



[1] Pris och vikt gäller för par.
[2] Gäller även kentaurens människokropp.
[3] Halverar alla uppmärksamhetsfärdigheter.
[4] Detta kan inte användas av kentaurer.
[5] Kan endast tillverkas av dvärgsmeder. Halverar alla uppmärksamhetsfärdigheter. Kan inte användas av kentaurer.

[6] Varelser som har STO 1–4 kan endast använda en läderrustning som täcker hela kroppen. Den väger 0,5 BEP per STO och absorberar 2. Bevingade humanoider kan inte ha tyngre rustning än läder på bröstkorg och mage. Vingarna kan naturligtvis inte utrustas med pansar av något slag.

Vikt och pris

Priset för en rustningsdel beräknas utifrån vikt och material med hjälp av Pristabellen nedan. Detta gäller dock inte för hjälmar, då en hjälm är konstruerad av många material. Deras pris anges i en speciell tabell nedan.

Vissa rustningsdelar har en bokstav i stället för en siffra vid vikten i ovanstående tabell. Deras vikt beräknas efter bärarens STO med hjälp av Vikttabellen nedan. Rustningar är ju avpassade efter person. Även för lättare rustningsdelar varierar vikten, men skillnaderna är där försumbara sett ur spelteknisk synvinkel.

Rustningsvikter

	Bärarens STO					
Humanoider	**5–8**	**9–12**	**13–16**	**17–20**	**21–25**	**26–30**
Kentaurer	**16–21**	**22–28**	**29–36**			
Viktbokstav	***Vikt (BEP)***					
A	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0
B	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5
C	2,5	3,0	3,5	4,5	5,0	6,0
D	3,0	4,0	5,0	6,0	7,0	8,0
E	4,0	5,0	6,5	7,5	9,0	10,0
F	4,5	6,0	7,5	9,0	10,5	12,0
G	5,5	7,0	9,0	10,5	11,5	13,0
H	6,0	8,0	10,0	12,0	14,0	16,0
J	7,0	9,0	11,5	13,5	16,0	18,5
K	7,5	10,0	12,5	15,0	17,5	20,0

Pris

Material	***sm/BEP***
Tjockt tyg	20
Läder	25
Nitläder	70
Fjällpansar	150
Ringbrynja	175
Metall	200

Hjälmtyp	***sm***
Läderhuva	15
Nitläderhuva	35
Öppen hjälm	100
Romersk hjälm	200
Tunnhjälm	300

Allmänna kommentarer

Fjällpansar och tyngre material klirrar när man rör sig, vilket halverar CL för färdigheten Smyga.

Att ta på sig en rustning kräver mycket tid. För en ostörd person tar det två minuter med hjälp och tre utan hjälp, per rustningsdel. En helrustning anses bestå av sju delar. Om man inte har tillgång till belysning fördubblas påsättningstiden. Det rör sig om ett petigt jobb som kräver ljus, smidiga fingrar och tålamod.

ATTACKER SIST I SR

Det finns många specialregler där det står att en attack kommer sist i en SR, efter alla normala attacker. Turordning mellan flera sådana attacker avgörs av de inblandades SMI. Högst SMI slår först.

FASTHÅLLNING

I vissa situationer kan det vara lämpligt att försöka gripa tag i sin motståndare, och försöka hålla fast honom. Man genomför detta som en normal slagsmålsattack. Om den lyckas ska anfallaren sedan försöka övervinna försvararens STY med sin egen STY. Lyckas detta håller angriparen fast försvararen. Varje omgång som anfallaren vill fortsätta hålla fast försvararen ska han övervinna dennes STY. Anfallaren och för-

svararen kan under tiden inte utföra några andra handlingar.

VAPEN SOM KRÄVER SPECIALREGLER

Bola

Bolan har används alltsedan stenåldern. I vår värld är den mest känd från Argentinas pampas. Bolan består av två eller tre tyngder, vanligen i läderpåsar, förbundna med läderremmar. Man håller bolan i remmarnas mötespunkt, snurrar den runt huvudet, och kastar den. Avsikten är att få remmarna att sno sig kring målet, och på detta sätt förhindra rörelser, utan att förorsaka skada.

I spel visas det på följande sätt. Innan användaren kastar sin bola säger han vad han vill uppnå med kastet (t.ex. att sno sig kring den flyende tjuvens ben så att denne faller omkull). Lyckas användaren med sitt anfallskast har bolan träffat sitt mål. Sedan slår användaren ett vanligt FV-kast. Lyckas det sker det som användaren avsåg; misslyckas det gör bolan endast 1T4 i skada och inget mer.

Om bolan snor sig kring två ben blir förflyttning omöjligt. En springande varelse snubblar och faller. En gående varelse måste slå ett SMI-kast för att inte falla. Snor sig bolan kring en arm kan varelsen inte använda armen förrän den är borttagen. Snor sig bolan kring huvudet blir varelsen omtumlad och kan inte gör något annat än förflytta sig under 1T3 SR. Springer den måste den slå ett SMI-kast för att inte snubbla. Det tar 1T3 SR att plocka bort en bola från sin kropp.

Lasso

Detta vapen är välkänt från många västernfilmer. Hos boskapsskötande folk är lassot ett viktigt arbetsredskap. Den fria ändan brukar fästas vid något stabilt, t.ex. sadelhornet. Öglan ska sedan fånga en del av målet. Det är mycket svårt att hantera ett lasso, vilket visas i följande regler:

När användaren ska bruka sitt lasso säger han först vad han vill göra med det. Sedan slår han ett sedvanligt anfallskast för att se om han träffar målet. Därefter slar han ett FV-kast. Lyckas det uppnår han vad han avsåg; misslyckas det händer ingenting. Ska användaren rycka omkull målet måste han övervinna medelvärdet av dess STO och SMI (avrunda nedåt) med sin egen STY på motståndstabellen. Har offret lassosnaran kring halsen (endast möjligt på varelser där halsen är åtkomlig för snaran) eller kring två ben dubblas användarens STY i denna situation.

Oxpiska

Indiana Jones har lanserat detta vapen för den breda allmänheten. Men man bör inte övervärdera dess kvaliteter. Det går inte att för en vanlig person att svinga sig i en piska; en sådan belastning skulle få den att brista. (En hjälte skulle kunna göra det, men själva svinghandlingen kostar då 1 HP.) En piska fungerar på ungefär samma sätt som ett lasso. Skillnaden är att piskan ger 1T2 skada, även om man misslyckas med det andra tärningsslaget, och att piskans grepp om offret endast varar den SR den träffar.

Fotanglar

Detta vapen ser ut ungefär som en fyrsidig tärning, där varje hörn är en spets som är ett par cm lång. Detta gör att fotangeln alltid har en spets riktad uppåt, oavsett hur den ligger. Vapnet uppfanns för att användas mot kavalleri. Om de placeras väl kan de vålla stora problem för ryttare, som måste sitta av och rensa arean för hand innan hästarna kan passera. I nattmörker kan fotanglar även vålla problem för förföljare till fots med dåliga eller inga skodon.

Det krävs 10 fotanglar per kvadratmeter för att vara säker på att den varelse som går genom området ska trampa på någon. Det tar två SR att lägga ut så många. För varje fotangel som saknas får varelsen 10% chans att klara sig. En intelligent varelse som GÅR till fots i god belysning genom ett område med fotanglar klarar sig automatiskt. Försöker han springa måste han lyckas med ett svårt SMI-kast varje SR för att undvika dem. I nattmörker kan man inte undvika dem. Det tar 5 SR att rensa en kvadratmeter, 10 SR i mörker.

Om man lägger ut fotanglar genom att kasta dem minskas deras "träffchans" med 1T6 × 10%, förutom minskningar på grund av att anglarna är för få.

10 fotanglar väger 1 BEP. Fotanglar vållar inga skador på KP. Den som har trampat på fotanglar utan att ha ordentliga skodon får istället förflyttningsförmågan halverad under 24 timmar. En HELA E1 tar bort denna skada.

Lans- eller spjutattack från galopperande riddjur

När man utför en attack med lans eller spjut från hästryggen och har haft en ansats på minst 15 meter, får man använda hästens SB istället för sin egen, eftersom man har tillgång till hästens rörelseenergi i anfallet. Det finns en viss chans att man lyckas vräka sin motståndare ur sadeln. Om de antal skadepoäng vapnet förorsakade (inkl SB) övervinner den träffade ryttarens STO kastas han 1T4 meter ur sadeln. Tillämpa normala fallskador. Dessa regler gäller även andra riddjur.

Spjut mot springande varelser

Använder man långspjut eller liknande vapen mot en varelse som kommer stormande, kan man sätta vapnets bakända i marken och försöka "stoppa" varelsen med spetsen. Det fungerar som en vanlig attack under stridens första SR (se avsnittet om vapenlängdens inverkan på strid). Om attacken lyckas gör vapnet sin skada plus målets skadebonus. Denna teknik blir mycket effektiv när fotsoldater ska besegra ryttare, eftersom fotsoldaterna kan utnyttja hästarnas skadebonus. Från och med stridens andra SR övergår man till att slåss på vanligt sätt.

Stridsslaga och andra vapen med kätting

Dessa vapen är svåra att parera eftersom kättingen kan slå runt vapen och sköldar. Den som försöker parera ett sådant vapen har CL halverad. Dessa vapen är också svåra att hantera för den som använder vapnet. 18–20 är automatisk miss med risk för fummel.

Blåsrör

En pil från ett blåsrör vållar ingen skada mot KP. Om pilen är förgiftad är det viktigt att avgöra om den tränger igenom huden. Slå 1T8. Om resultatet är högre än absorptionen hos målets rustning har pilen lyckats penetrera huden, och giftet kan då ha effekt.

SKÖLDAR

Parering av kastvapen

Sköldar kan användas för att parera kastvapen under förutsättning att sköldbäraren ser kastaren utföra kastet. Det fungerar då som en normal parering. I andra situationer hinner inte försvararen förbereda sig. Pilar, skäktor och slungstenar är alltför snabba för att kunna pareras.

Projektiler och sköldar

Även om man inte har möjligheten att parera en projektil med en sköld finns det en viss chans att projektilen träffar skölden, och måste tränga genom den. Detta förutsätter att projektilen träffar den sida av en person där skölden finns. Om en person har skölden framför sig och projektilen är riktad mot hans rygg hjälper inte skölden.

Slå 1T20. Om resultatet ligger inom de värden som anges i tabellen så har projektilen träffat skölden.

Sköldtyp	*Sannolikhet*
Stor sköld	1–6
Medelstor sköld	1–4
Liten sköld	1–2

Om man använder det alternativa stridssystemet skyddar en sköld ett vissa kroppsdelar istället.

Sköldtyp	*Skyddar*
Stor	Sköldarm + mage + bröst eller sköldarm + människokropp
Medelstor	Sköldarm + bröst eller sköldarm + människokropp
Liten	Sköldarm

Sköldars tålighet

Det finns en viss chans att en sköld förstörs om den får mer skada än den kan absorbera. För varje skadepoäng som överstiger sköldens absorptionsförmåga när man framgångsrikt parerar ett anfall finns det 1/20 chans att skölden blir totalförstörd. Slå omedelbart efter pareringen.

AVSTÅNDSVAPEN

Miss av avsett mål

Om ett avståndsvapen missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avstån-

det till det avsedda målet (dock ej mer än maximala räckvidden). Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om projektil råkar träffa något. Chansen är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara 1 ruta (1,5 m) bred.

Avstånd

Ett avståndsvapens träffsäkerhet är beroende av avståndet till målet och hur målet rör sig. Först modifierar man CL för avståndet och sedan för målets rörelse (avrunda nedåt).

Målets rörelse	*Modifikation*
Stilla	x1
Går	x3/4
Springer	x1/2
Flyger	x1/4

Avståndstabell för FV 0–15

Avstånd i rutor	*Kast-vapen*	*Projektil-vapen*
1	Går ej	Går ej
2–3	±0	±0
4–6	−1	±0
7–10	−2	−1
11–15	−3	−1
16–20	−4	−2
därefter för varje +10 meter		
	−1	−1

Avståndstabell för FV 16+

1	Går ej	Går ej
2–3	±0	±0
4–6	−1	±0
7–10	−2	−1
11–15	−3	−1
16–20	−4	−2
därefter avstånd i meter		
31–50	−5	−3
51–75	−6	−4
76–100	−7	−5
101–150	−8	−6
151–200	−9	−7
201–250	−10	−8
osv. upp till vapnets räckvidd		

VAPENS TYNGD

En rollperson kan hantera ett vapen som är för tungt för honom under vissa förutsättningar.

- Om ett enhandsvapens STY-grupp är 1 steg högre än vad rollpersonen klarar av kan han använda det som tvåhandsvapen, under förutsättning att vapnets fäste är stort nog för bägge händerna. T.ex. kan denna situation uppstå om rollpersonens STY har minskats av besvärjelsen MINSKA. Eftersom fattningen och stridstekniken är annorlunda för tvåhandsvapen kan man inte använda sin enhandsfärdighet, utan tvåhandsfattningen fungerar som en separat ny färdighet. Denna regel gäller inte för kastvapen, eftersom de endast kan kastas med en hand.
- Om en rollperson vill med korrekt fattning använda ett vapen eller en sköld vars STY-grupp är 1 steg för hög, halveras CL.
- Om ett vapen har fattningen 1–2H kan det användas både som enhands- och tvåhandsvapen utan svårigheter. Det angivna STYkravet är för tvåhandsfattning. Om man ska använda det som enhandsvapen är STY-kravet 1 högre än det som anges. När man tränar ett vapen med denna fattning lär man sig strida både med en och två händer. Färdigheten påverkas inte negativt oavsett vilken fattning man använder.

STRID MOT FLERA MOTSTÅNDARE

En person som har FV 20+ på ett närstridsvapen eller sköld kan utföra flera attacker och pareringar samtidigt. Han kan dela upp sin färdighet i bitar som var och en måste ha CL 10+. Dessa kan han sedan fördela som han önskar mellan olika handlingar och olika motståndare. En motståndare som har FV 20–29 på sitt vapen kräver två bitar, FV 30–39 tre bitar, osv.

VAPENLÄNGDENS INVERKAN I NÄRSTRID

Ibland är ett vapens längd en viktig faktor i närstrid. Om två personer går in i närstrid med vapnen redo så avgörs deras inbördes turordning i den första SR av vapenlängden. Det vapen som är längst slår först. I de följande SR i den striden övergår man till det sedvanliga sättet att avgöra turordning.

Närstridsvapen[6]

Fattning	STY-grupp	Namn	Skada	Vapen-längd	BEP	BV	Typ	Pris
1H	–	Näve	1T3	0	–	–	L	–
1F	–	Spark	1T6	1	–	–	L	–
1H	1	Dolk	1T4+1	0	0,5	9	L	40
1H	1	Dirk	1T4+2	1	0,5	9	L	60
1H	1	Parerdolk	1T4+1	1	0,5	13	L	80
1H	1	Tanto[4]	1T4+1	0	0,5	9	L	40
1H	1	Hammare	1T6	0	1	7	L	25
1H	1	Kortsvärd	1T6+1	1	1	15	L	190
1H	1	Wakizashi[4]	1T6+1	1	1	15	L	200
1H	1	Knogjärn[5]	+1	0	0,5	–	L	25
1H	1	Oxpiska	1T2	4	2	3	L	30
1H	1	Träklubba	1T6	1	1	7	L	2
1H	2	Handyxa	1T6+2	0	1	11	L	60
1H	2	Bredsvärd	1T8+1	1	1	15	T	200
1H	2	Huggare	1T8	1	1	15	T	175
1H	2	Ninjato[4]	1T6+2	1	1	15	T	200
1H	2	Kofot	1T6	0	1	15	L	25
1H	2	Stridsklubba	1T8	1	1	15	T	150
1H	2	Stridshammare	1T6+2	1	2	15	T	340
1H	3	Lans	1T10+1	5	3	15	T	125
1–2H	1	Kortspjut	1T6+1	2	2	11	L	75
1–2H	2	Kroksabel	1T8+2	1	2	15	T	310
1–2H	2	Stridsslaga[1]	1T10	3	3	11	T	300
1–2H	2	Hacka	1T10	2	2	11	T	125
1–2H	2	Bredyxa	1T8+2	1	2	11	T	125
1–2H	2	Katana[4]	1T8+2	2	2	15	T	600
1–2H	2	Treudd	1T8+2	3	3	11	L	200
1–2H	2	Slagsvärd	1T10+1	2	2	13	T	500
1–2H	2	Stridsgissel[1]	1T10	1	2	11	T	300
1–2H	2	-"- m. spik[1]	1T10+1	1	2	11	T	340
1–2H	3	Stridsyxa	1T10+2	1	2	11	T	190
1–2H	4	Morgonstjärna	2T8+2	1	3	11	T	250
2H	1	Trästav	2T4	3	2	7	L	12
2H	2	Långspjut	1T10+1	4	3	11	T	100
2H	2	No-dachi[4]	2T8+2	3	2	13	T	500
2H	2	Högaffel	2T4+1	3	3	9	L	75
2H	2	Spade	2T4	2	2	9	L	100
2H	2	Hillebard	3T4	4	3	11	T	375
2H	2	Pik	1T10+3	5	4	11	T	375
2H	3	Naginata[4]	2T8+1	4	4	11	T	350
2H	3	Spetum	2T8	4	3	11	T	150
2H	3	Stor träklubba	2T8	2	3	9	T	90
2H	4	Tvåhandssvärd[2]	2T10	3	2	11	T	560
2H	4	Tvåhandsyxa[3]	2T10+2	3	2	11	T	375
2H	4	Pålyxa	3T6	4	3	11	T	125

[1] Vapen med kätting
[2] Kallas även storsvärd
[3] Kallas även dubbelyxa
[4] Japanskt vapen. Varje SL måste själv avgöra om det passar in i hans värld.
[5] Adderas till den vanliga knytnävsskadan. Kan endast användas tillsammans med färdigheten Slagsmål.
[6] Naturliga vapen som inte står i denna tabell har oftast vapenlängd 1. SL får bedöma de naturliga vapnens längd utifrån omständigheterna. T.ex. har en drakklo en vapenlängd som varierar från 1 till 4. Alla naturliga vapen har STY-grupp 0.

Projektilvapen

Fattning	STY-grupp	Namn	Skada	Vapen längd	BEP	BV	Typ	Pris	Räckv.
2H	1	Liten båge	1T4+1	–	1	–	L	125	135m
2H	2	Kortbåge	1T6+1	–	2	–	L	190	135m
2H	3	Långbåge	1T8+1	–	2	–	T	250	180m
2H	3	Sammansatt båge	1T10+1	–	2	–	T	500	180m
1H	1	Slunga	1T6	–	0,25	–	L	12	90m
2H	2	Stavslunga	1T8	2	1	–	L	50	120m
2H	1	Blåsrör	Spec.	4	2	–	T	50	20m
2H	2	Lätt armborst	2T4+2	0	2	9	L	310	150m
2H	2	Tungt armborst	2T6+2	1	2	11	T	625	225m
2H	3	Arbalest	3T6+3	1	3	11	T	750	250m

Kastvapen

Fattning	STY-grupp	Namn	Skada	Vapen-längd	BEP	BV	Typ	Pris	Räckvidd
1H	1	Kaststjärna	1T4	0	0,2	–	L	30	SMIx1 rutor
1H	1	Kastspjut	1T6+1	2	2	9	L	100	STYx1 rutor
1H	1	Kastkniv	1T4+1	0	0,5	9	L	75	STYx1 rutor
1H	2	Kastyxa	1T6+2	1	1	11	L	90	STYx1 rutor
1H	2	Bola	Spec.	1	1	–	L	5	STYx1 rutor
2H	1	Lasso	Spec.	5	2	5	L	1	7 rutor

Laddningstider

Stavslunga	1 SR
Lätt armborst	3 SR
Tungt armborst	6 SR
Arbalest	12 SR

Beräkning av vapenlängd

Riktig längd i meter	Vapenlängd
0,0–0,4	0
0,5–0,9	1
1,0–1,4	2
1,5–1,9	3
2,0–2,9	4
3,0+	5

VAPEN OCH RUSTNINGAR AV ANDRA MATERIAL ÄN JÄRN

Trä

Trä används normalt bara till klubbor och påkar. I mycket primitiva kulturer förekommer spjut och pilar med spetsar som bara är vässade och vars skada därför minskas med 3.

Sten

Många primitiva kulturer har stenvapen. Följande vapen kan tillverkas av sten eller med stenspetsar: dolk, stridsklubba, spjut, pil och skäkta. Alla vapnen, utom stridsklubba, har sin skada minskad med 2. Stendolkar har BV minskat med 4.

Tänder

I primitiva kulturer gör man ofta spetsar till spjut och pilar av rovdjurständer. Deras skada är minskad med 2.

Brons

Brons är en legering av koppar och tenn. Innan man upptäckte järnet var brons den viktigaste metallen. Alla vapen kan tillverkas av brons. De som har en skärande egg får sin skada minskad med 1. Alla bronsdolkar och -svärd har BV minskad med 2. Bronsvapen kostar 80% av priset för ett järnvapen.

Alla metallrustningar kan göras av brons. Deras absorbering är 1 lägre än för järnrustningen, och de kostar 80% av järnrustningen.

Mithril

Mithril är en legendarisk metall, som dvärgarna har upptäckt. Den är mycket sällsynt. Dess främsta fördelar är att den är lätt, hård och tålig. Dessutom kan den förtrollas. Alla vapen kan tillverkas av mithril. Sådana med skärande egg får sin skada ökad med 1. Alla svärd och dolkar av mithril har BV ökad med 2. Rustningar av mithril har absorberingen ökad med 1 och vikten minskad med 1. Endast dvärgarna behärskar den svåra konsten att smida svärd och rustningar av mithril. Utrustning av denna ädla metall är mycket sällsynt och kostar (när man finner den) 16–20 gånger det normala priset.

Om man använder det alternativa stridssystemet har rustningsdelar av mithril 1 viktbokstav lägre än samma del tillverkad av järn. Delar som har viktbokstav A eller normalt väger 1,5 BEP får sin vikt minskad med 1 BEP. Lättare detaljer påverkas inte. Absorberingen för alla mithrildelar ökar med 1.

Silver

Silver är en tung och spröd metall. Vissa varelser kan endast skadas av silver, och därför tillverkar man vapen av metallen. Följande vapen kan smidas av silver: dolk, silverbeslag till trästav, stridsklubba, knogjärn, morgonstjärna, stridsgissel, slungprojektiler, kaststjärnor och spetsar till pilar, skäktor och spjut. Silvervapen kostar nio gånger normalpriset.

Jade

Jade är en mycket hård stenart. Det finns vissa varelser (t.ex. onaqui) som skadas särskilt svårt av jade, och därför tillverkar man slungstenar och spetsar till pilar, skäktor och spjut av det. Skadan minskas med 2, utom just mot de varelser som är känsliga för jade. På dem gör vapnen normal skada, om inte annat står angivet i beskrivningen av varelsen.

Sjöorm

I kustområden händer det att man tillverkar fjällpansar av sjöormsfjäll. Ett sådant fungerar som ett vanligt fjällpansar, men skramlar betydligt mindre (färdigheten Smyga minskas bara med 1/4). När man kan finna ett sådant pansar brukar det kosta 180–200 sm/BEP

Mantikora

Svansspikarna från en manticora sagittis är mycket vassa och hårda. De blir alldeles utmärkta spetsar till pilar och skäktor. Skadan ökas med 1. Mantikoraspikar brukar kostar 20–30 sm styck de sällsynta gånger man kan finna dem på marknaden.

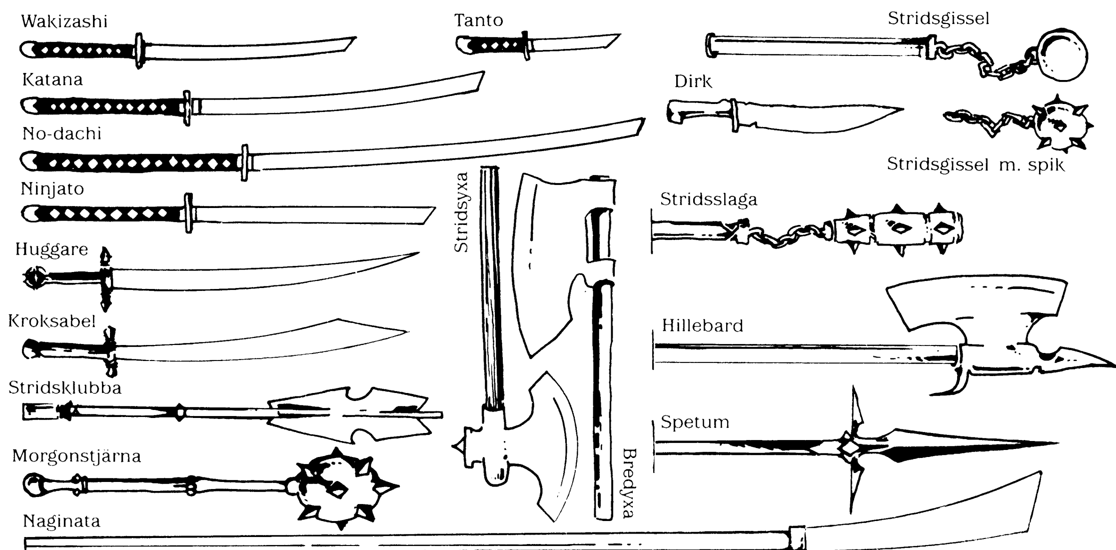
Syrödla

Av syrödleskinn kan man tillverka ett alldeles utmärkt läder, som aldrig tar någon som helst frätskada. En läderrustning av detta material har normal absorberingsförmåga för vanliga skador. Eftersom det inte täcker hela kroppen kan det inte skydda fullständigt mot syror. I allmänhet försvinner halva syrskadan. En sköld täckt med syrödleläder kan användas för att parera syrattacker utan att skölden skadas. Lädret kostar 65–85 sm/BEP sm och en sköld dubbla normalpriset.

Drake

Rustningar och sköldar av drakskinn tillhör de bästa man kan få tag i. En rustning av drakskinn är en läderrustning, men dess absorberingsförmåga är lika med drakskinnets. Dessutom blir bäraren fullständigt immun mot eld och syra i alla dess former. En sköld av drakskinn har absorbering som en vanlig sköld, men kan användas för att parera eld, t.ex. en drakes eldkvast, och syra. Draktänder blir utmärkta spjutspetsar som har skadan ökad med 2. Utrustning av drak-

skinn och draktänder är ovärderlig och förekommer inte på öppna marknaden. Antalet drakar som har dödats i de kända världarnas historia är mycket få. I västerlandet finns det bara några enstaka hjältar som har lyckats med det dådet. S:t Göran, Sigurd Fafnesbane och Beowulf är de mest kända. I Midgård omnämns under en period av 7000 år bara tre drakar som dödades under något sånär normala omständigheter: Glaurung, Scatha och Smaug. (Det stora slaget vid Första Ålderns slut när Ancalagon den Svarte och hans drakhär förintades var en mycket exceptionell händelse.)



FUMMELTABELLER

När man fumlar i strid kan det ha ibland lustiga följder, men för det mesta har det bara obehagliga konsekvenser. När en varelse fumlar med en färdighet för ett vapen eller sköld, leta reda på rätt tabell nedan och rulla 1T20 för att se vad som händer. Om utfallet är sådant att det inte har någon effekt (t.ex. att en person utan rustning tappar den) så anser man att ingenting har inträffat.

Naturliga vapen

1–9	Vacklar till och missar nästa attack.
10	Tappar delar av rustningen. Använder man det nya stridssystemet slår man för att se vilken kroppsdel som drabbas (kolumn B). Använder man det gamla striddsystemet minskas Abs med 2.
11–13	Snubblar. Det tar 1 SR att resa sig.
14–15	Vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 1 under resten av striden.
16–17	Distraherad. Alla fiender har +3 på CL nästa SR.
18	Träffa närmsta vän.
19	Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack träffar automatiskt.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.

Närstridsvapen och sköldar

1	Vapnet eller skölden går sönder.
2–7	Vacklar till och missar nästa attack eller parering.
8	Helt ur balans. Missar nästa 1T3 attacker eller pareringar.
9–10	Snubblar. Det tar 1 SR att resa sig.

11	Tappar delar av rustningen. Se ovan för beskrivning.
12–13	Vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 1 under resten av striden.
14–16	Tappar vapnet eller skölden i samma ruta.
17	Tappar vapnet eller skölden, som slås bort 1T3 rutor.
18	Träffar närmsta vän med vapnet eller tappar skölden i samma ruta.
19	Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack träffar automatiskt.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.

Avståndsvapen

1–12	Distraherad. Kan inte agera denna SR.
13–15	Tappar vapnet. Kastvapen faller 1T6 rutor bort.
16–17	Snubblar. Det tar 1 SR att resa sig.
18	Träffa närmsta vän i skottfältet.
19	Vapnet går sönder.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger.

STRIDSMORAL

Reglerna för stridsmoral styr hur SLP beter sig i strid. Spelarna har fullständig kontroll över sina rollpersoner, och lyder inte under dessa regler annat än i särskilt angivna situationer (t.ex. när de påverkas av vissa besvärjelser). Vissa SLP lyder inte heller under dessa regler, utan handlar alltid förnuftigt (hjältar, drakar, insektoider). Varelser som saknar INT (jätteamöbor) eller som är artificiella skapelser (magiska odöda) lyder inte heller under dessa regler, utan slåss istället tills de är förstörda.

SL måste själv vara beredd att modifiera tärningsslagen för att ta hänsyn till situationer som inte täcks av dessa regler. Tänk på att de flesta djur inte är intresserade av att slåss mot rollpersoner, utan endast går i strid när de känner sig tvingade.

Alla varelser har en grundmoral som är utgångspunkten för dessa beräkningar. Grundmoralen modifieras av olika faktorer. De flesta modifikationerna gäller för en hel grupp.

Stridsmoral

Varelse	***Grundmoral***
Vanliga ointelligenta varelser	10
Aggressiva ointelligenta varelser[1)]	15
Anka (vit)	7
Anka (svart eller brun)	12
Människa, halvlängdsman	10
Kattman	14
Kentaur	13
Onaqui	17
Reptilman	10
Stenfolk	15
Orch, rese	12
Svartalf, svartnisse	6
Troll, varulv, vampyr	18
Vargman	11
Älvfolk, karkion, enhörning	15
Övriga intelligenta varelser	14

1) Grottbjörn, grip, hydra, kimera. Även drakormen förs till denna grupp fast den är intelligent.

Situation	***Modifikation***
Summan av fiendens STO överstiger den egna STO-summan med minst 33%:	–5
Summan av fiendens STO understiger den egna STO-summan med minst 33%:	+5
Gruppen anfalls från två eller flera håll samtidigt:	–2
Ledaren har sårats:	–2
Ledaren har stupat, gett sig eller tagits tillfånga:	–5
Hälften av den egna gruppen oförmögna att slåss:	–5
Hälften av fienden oförmögna att slåss:	+5
Egen undsättning inom synhåll:	+3
Fiendens undsättning inom synhåll:	–3
Varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP:	–4
Varelsen särskilt duglig kämpe:	+5

Man använder så många modifikationer som möjligt. Man ska slå ett moralslag med 1T20 för varje varelse vid följande tillfällen om varelsens stridsmoral är 19 eller lägre. En varelse med stridsmoral 0 eller lägre misslyckas automatiskt med moralslaget.

- Egna ledaren flyr, stupar, ger sig eller tas tillfånga.
- Hälften av egna gruppen är oförmögna att slåss.
- Gruppen eller varelsen angrips överraskande.
- Varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP.
- Varelsen angrips av en fiende som har större STO och som går bärsärk.

Ett lyckat moralslag innebär att varelsen behåller förnuftet. Den står kvar och slåss, eller retirerar i god ordning, beroende vad som är vettigast i dess situation.

Ett misslyckat moralslag kan ha tre konsekvenser:

- Om varelsen inte kan gå bärsärk flyr den från platsen så snart som möjligt.
- Om varelsen kan gå bärsärk, och den har mer än hälften av sina KP kvar, slår den en bärsärkskontroll. Visar denna på bärsärk så går varelsen bärsärk. Om varelsen misslyckas med bärsärkskontrollen så flyr den från platsen så snart som möjligt.
- Om varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP flyr den från platsen så snart som möjligt.

En intelligent varelse som är omringad och inte kan fly när den måste enligt dessa regler kan drabbas av två effekter:

- Den ska slå en ny bärsärkskontroll om den INTE har förlorat mer än hälften av sina KP. Om den inte går bärsärk ger den sig.
- Om den har förlorat mer än hälften av sina KP ger den sig automatiskt.

En omringad ointelligent varelse försöker slå sig fri.

Fummel vid ett moralslag innebär att varelsen fullständigt ger upp och kastar sina vapen. Om varelsen kan söker den sig till närmsta skydd.

Ett perfekt moralslag innebär att varelsen ska göra en bärsärkskontroll. Om den inte går bärsärk räknas den som att den klarat sitt moralslag, utan särskilda effekter.

Bärsärk

När en varelse går bärsärk innebär det att den slåss i ett fruktansvärt raseri, utan hänsyn till den personliga säkerheten. Endast vissa intelligenta raser kan bli bärsärkar. De har ett bärsärksvärde. När man gör en bärsärkskontroll slår man 1T20. Blir resultatet lika med eller lägre än bärsärksvärdet går varelsen bärsärk.

En minotaur måste slå en normal bärsärkskontroll första SR i en strid. Visar denna på bärsärk så går minotauren omedelbart bärsärk tills striden är över. Visar den inte på bärsärk så lyder minotauren under de vanliga moralreglerna, vilket innebär att den kan gå bärsärk av andra skäl längre fram i striden.

Bärsärkskontroll

Varelse	*Värde*
Anka	3
Människa	1
Kentaur	1
Minotaur	13
Reptilman	4
Cyklop	5
Dvärg	2
Jätte	4
Orch	2
Rese	3
Vargman	2

En person som går bärsärk angriper vettlöst närmsta fiende han ser. Han bryr sig inte om några skador, vilket innebär att han riskerar att förblöda. Bärsärken får två attacker varje SR. Den andra kommer sist, efter de vanliga attackerna. Han parerar inte, inte ens om han bär sköld. När alla fiender har flytt eller försatts ur stridbart skick måste bärsärken slå ytterligare en bärsärkskontroll. Lyckas denna förföljer han vettlöst flyende fiender i FYS antal SR. I annat fall lugnar han ner sig.

Spelarna kan låta sina rollpersoner försöka bli bärsärkar frivilligt. Om en rollperson står stilla en hel SR och försöker arbeta sig upp i bärsärkaraseri får dess spelare slå en bärsärkskontroll, med bärsärksvärdet fördubblat. Lyckas slaget blir rollpersonen bärsärk och följer ovan nämnda regler. Misslyckas slaget händer ingenting.

Hjältedåd



I sagovärlden finns det skickliga personer som höjer sig över mängden och som besitter egenskaper ingen vanlig man behärskar. De har efter ett farlig liv blivit hjältar. Hjältar fungerar som ledare, förebilder eller fiender till vanliga människor.

Att bli hjälte är helt frivilligt, och ingen rollperson är någonsin tvungen att ta på sig hjälteglorian mot spelarens vilja.

För varje färdighet som uppnår FV 21, 41, 61, osv (alt 105%, 205%, 305%, osv) får rollpersonen 1T4 hjältepoäng (HP). Dessa hjältepoäng kan användas till olika saker, varefter de är förbrukade. Så fort en rollperson har fått sin första HP blir han hjälte. Han får då genast sin KAR höjd till 19.

Dåd	*Poäng*
Döda drakunge	1
Döda ung drake	10
Döda mogen drake	20
Döda medelålders drake	30
Döda gammal drake	40
Döda urgammal drake	50
Stjäla en drakskatt utan att döda draken	10
Döda en rock	10
Döda Medusa	15
Förstöra en vampyr	20
På kungens uppdrag rädda prinsessan	10

Om en rollperson deltar i utförandet av vissa stordåd får han också HP. I tabellen över hjältedåd hittar man exempel på sådana och hur många HP varje deltagare får. Den kan givetvis inte innefatta alla tänkbara stordåd, utan SL får använda den som en riktlinje, när han ska besluta om HP för andra stordåd. Om en rollperson utför ett dåd ensam får han dubbelt så många HP.

Slag	*Hjältepoäng*	*Slag*	*Hjältepoäng*
1 (5%)	20	5 (25%)	5
2 (10%)	12	6 (30%)	4
3 (15%)	8	7–8 (35–40%)	3
4 (20%)	6	9–12 (45–60%)	2
		13+ (65%+)	1

Ett sätt att använda HP är att ersätta ett färdighetsslag eller grundegenskapsslag med garanterad framgång. Ju svårare slaget är, desto fler HP kostar det.

I strid kan en hjälte låta en träff av sitt vapen automatiskt förorsaka vapnets maximala skada (plus ev. maximal skadebonus) genom att offra en HP.

I båda dessa fall gäller att man spenderar sina HP istället för att slå tärning. Det går inte att först slå tärning, och om resultatet visade sig vara ogynnsamt, sedan använda HP.

En rollperson kan förbättra sina grundegenskaper (utom STO) med hjälp av HP. Två HP höjer en grundegenskap permanent ett poäng. Grundegenskaper kan höjas hur högt som helst på detta sätt. De färdigheter som är baserade på grundegenskapen påverkas inte.

En rollperson kan omvandla sina HP till särskilda hjälteförmågor. Hjälteförmågor kan endast införskaffas mellan äventyr.

JÄRNNÄVE (1 HP)

Hjältens knytnävar och sparkar ger alltid maximal skada.

KATTFOT (2 HP)

Hjälten tappar aldrig balansen, och skulle han falla landar han alltid med fötterna först.

KOMMUNIKATION (3 HP)

Hjälten får förmågan att göra sig förstådd överallt i världen. Detta gäller bara enkla budskap, t.ex. "Var finns närmsta värdshus?".

ORIENTERING (3 HP)

En hjälte med denna förmåga har alltid klart för sig hur väderstrecken ligger och kan aldrig gå vilse.

TIDSKÄNSLA (3 HP)

Hjälten har perfekt känsla för tidens gång och vet instinktivt vilken tid det är just nu oavsett var han befinner sig. Han har exakt kontroll över tidsintervall. Om man säger åt honom att vänta i två minuter vet han exakt när två minuter har förflutit.

SKARPÖGD (4 HP)

Hjältens CL för Upptäcka Fara är alltid minst 15.

SNABBSLÅENDE (4 HP)

Med hjälp av denna förmåga slår en hjälte alltid före alla andra beväpnade personer under en SR. Skulle två hjältar med denna förmåga mötas i strid, avgörs deras inbördes turordning på sedvanligt sätt.

TÅLIG (4 HP)

Hjälten har så stor viljestyrka att man inte kan tvinga honom att göra något mot hans vilja. T.ex. avslöjar han ingenting när han blir förhörd. Men däremot kan man försöka betvinga honom med magi (t.ex. besvärjelsen KONTROLLERA PERSON). Där andra varelser får en chans att klara sig (t.ex. i ett tärningsslag PSY mot PSY) får han två chanser.

LÄKEFÖRMÅGA (5 HP)

Hjältens Första Hjälpen fungerar alltid perfekt, och läker dessutom 1T3 KP. Hjälten kan dessutom suga ut ormgift ur ormbett, så att giftet endast vållar halv skada.

ORÄDD (5 HP)

Hjälten behöver aldrig slå på skräcktabellen.

PROJEKTILPARERING (5 HP)

Hjälten kan försöka parera pilar (men inte skäktor) och kastvapen med ett svärd eller trästav. Använd det FV hjälten har för vapnet, och de vanliga reglerna för parering. För att kunna använda denna förmåga måste hjälten se när projektilen avfyras. Hjälten kan försöka fånga kastvapen med sina händer utan skadas. För detta ska han använda någon av färdigheterna Judo, Karate eller Slagsmål.

SNABBLÄKNING (6 HP)

Hjältens skador läks dubbelt så snabbt som normalt.

SPRÅKETS GÅVA (6 HP)

Endast munkar kan få denna hjälteförmåga. Den ger förmågan att tala och förstå alla världens språk, och hjälper munken att sprida sitt budskap.

STÅLBLICK (6 HP)

Hjälten kan få fientliga och aggressiva intelligenta varelser att tveka genom att stirra ilsket på dem. Varje fiende ska då slå ett normalt PSY-slag. Om det misslyckas blir han avskräckt i sina planer och istället för att handla står han stilla under hela stridsronden och tvekar.

Nackdelar med att vara hjälte

Hjältar får många tilltalande och spännande förmågor, men de ställs också inför vissa särskilda skyldigheter och problem.

En hjältes första skyldighet är att vara djärv. En feg person kan inte vara hjälte. Varje gång en hjälte begår ett fegt dåd förlorar han en HP. Om han utför en särskilt neslig handling, t.ex. att överge sina vänner, får SL bestraffa honom med att dra av det antal HP han finner lämpligt. Dessa HP dras först ifrån oanvända HP och sedan genom att ta bort hjälteförmågor. Däremot tar man inte bort ökningar av grundegenskaper. Hjälten kan hamna på negativa HP, vilket innebär att han måste skaffa HP enbart för att tvätta sitt rykte rent från skamfläckar. Det finns däremot ingenting som tvingar en hjälte att uppträda ädelt och renhårigt mot sina fiender.

Nästa problem hjälten ställs inför är sin egen ryktbarhet. Varje hjälte har en särskild färdighet:

RYKTE

Typ: KOM
Grundegenskap: KAR
Kostnad: –
BC: 0

Varje gång en rollperson får en hjältepoäng ökas hans FV för Rykte ett steg. Rykte visar på chansen att hjälten ska bli igenkänd genom sitt utseende och sina bragder. Färdigheten Rykte ger inga hjältepoäng om den stiger över FV 20.

Varje gång hjälten kommer till en stad eller i andra situationer när SL finner det påkallat slår SL i hemlighet ett färdighetsslag. CL måste justeras med tanke på en del väsentliga faktorer, t.ex. hur mycket hjälten har rört sig i området och hur många bragder han har utfört där. Om slaget är framgångsrikt har hjälten blivit igenkänd av någon eller några. Om dessa är positiva eller negativa till hjälten är upp till SL att avgöra utifrån vad spelet kräver.

Hjältar ställs också inför ett annat problem: medtävlare inom samma bransch. Det är många som vill visa sig vara lika duktiga och därför söker upp hjälten för att utmana honom på tvekamp. Det är svårt att ge några klara regler hur ofta detta sker och hur farliga motståndarna är. SL kan utnyttja detta problem för hjältarna som idéer till äventyr. Tänk t.ex. att en afton, när den djärve riddaren Magnus Stenhand sitter med sina färdkamrater och dricker öl, så slås värdshusdörren upp och där, i regnet och blåsten, står en svartklädd man. Han marscherar fram till Magnus Stenhand, kastar en pansarhandske på bordet och säger: "Min herre, den Svarte Riddaren Egil Skallkrossare, utmanar dig på tvekamp i gryningen i morgon bitti utanför slottet Skallborg." Detta kan bli en utmärkt start för ett nytt äventyr.

Hjältar kan dra till sig följeslagare som är inom samma bransch. Dessa samarbetar lojalt med hjälten så länge hans hjältegloria är obefläckad. Varje gång hjälten får HP finns det 25% chans att någon ung man eller kvinna av samma ras och yrke beslutar sig för att följa hjälten under hans vandringar i världen. (För älvfolkshjältar kan följeslagare komma från ett annat älvfolk.) SL får själv slå fram SLPn, som bör vara en nybörjare och inte alltför kunnig. Följeslagarna sköts av SL, men kontrolleras till stor del av sin hjälte, så länge denne fungerar som en förebild för dem. Detta innebär t.ex. att en följeslagare aldrig skulle göra något som hjälten inte var beredd att göra. Hjälten står också i förpliktelse att hjälpa och stödja sina följeslagare. Sviker han dem förlorar han många HP, eftersom det är ett mycket fegt handlingssätt. Dessutom skulle de överge honom i besvikelse.

Denna tabell ska endast fungera som rådgivande. Varje SL måste själv bedöma vilket konsekvenser ett fegt och nesligt dåd har för hjälten.

Nesligt dåd	***HP-förlust***
Överge sina vänner i farans stund	–4
Förråda sina vänner	–7
Vägra att acceptera en utmaning från en person som har lägre Rykte än en själv.	–1 per 3 skillnad i FV

Kampanjregler



Ett äventyrarliv består inte bara kamp mot fiender. Man måste också tänka på rollpersonens förhållande till det samhälle han befinner sig i. Följande regler ger en del riktlinjer för rollpersonens dagliga liv och vanor.

LUGNT LIV

Ibland drar sig rollpersonerna tillfälligt tillbaka från det aktiva äventyrligheterna och bosätter sig på en plats för att göra något mer stillsamt, t.ex. träna eller forska. Sådana perioder behöver man inte rollspela i detalj. Istället kan man använda nedanstående regler som riktlinjer för kostnader och inkomster under en sådan period.

Löner

I medeltida samhällen var kontanta löner relativt sällsynta, och förekom främst i städerna. Men för spelarna kan det vara intressant att ta korttidsarbeten mot kontant ersättning. Från de dagslöner som noteras här måste man dra av levnadsomkostnader och skatt (om det är aktuellt).

Syssla	*Krav*	*Dagslön*
Enkelt grovarbete		30 km
Hantverk	(Hantverks-FV 2–3)	40 km
Menig soldat	Krigare, Stråtrövare	35 km
Karavanvakt, livvakt	Riddare, Krigare, Stråtrövare	50 km
Elitvakt	Hjälte	40 sm
Underbefäl	Krigare	70 km
Officer	Krigare, Riddare	10–50 sm
Tolk	(Båda språken FV 4–5)	60 km
Skrivare	(Skriva FV 4–5)	12 sm
Sjöman	Pirat	30 km
Styrman	(Sjökunnighet 12+)	60 km
Läkare	(Läkekonst 10+)	50 sm

För att kunna få anställning krävs vissa förkunskaper. Inom parentes står vad rollpersonen behöver kunna för att bli godtagen till ett visst jobb. Om det står ett yrke, t.ex. Krigare, innebär det inte att rollpersonen behöver ha varit krigare. Det innebär bara att han måste besitta de färdigheter som man får genom yrket Krigare.

Levnadsomkostnader

Det förekommer perioder i rollpersonernas liv när de drar sig tillbaka från det aktiva livet för att ägna sig åt andra sysslor. Personerna kan vilja träna, antingen ensamma eller tillsammans med lärare. Magiker kan vilja lära sig besvärjelser, forska fram nya besvärjelser, eller tillverka magiska saker. Skador kan tvinga rollpersonerna att tillbringa lång tid i sjuksängen. Sådana perioder kostar pengar för rollpersonerna i form av mat, husrum (pensionat o.dyl.), kläder och nöjen.

Veckokostnader	
Spartanskt[1]	15 sm
Gott	25 sm
Lyxigt	50 sm

[1] Riddare, Lärda Män och Magiker undviker att leva på denna nivå.

Skatter

I medeltida städer och på landsbygden var invånarna tvungna att betala skatt. På landsbygden försörjde skatteintäkterna feodalherrens trupper, konstruktion av vägar och broar och annat. Bönderna betalade sin skatt med en viss del av sina jordbruksprodukter och med dagsverken på feodalherrens jordar.

I städerna betalade man skatten i kontanter. För skatteintäkterna ombesörjde borgmästaren stadens försvar, stadsvakten som håller ordning inom stadens hank och stör, offentliga byggnader, förvaltningen och fattighjälp. Skatten brukar stå i förhållande till inkomst och förmögenhet.

Religiösa organisationer kan ha rätt att driva in egna skatter. Med hjälp av dessa ordnar de sina byggnader, försörjer sina präster. Ofta bedriver de också skolor och fattighjälp. Religiösa skatter brukar vara en viss procentsats av inkomsten ("tionde").

När rollpersonerna slår sig ner på ett ställe och ordnar en mer permanent bostad än att bo på värdshus måste de betala skatt. Rollpersonerna lär knappast hamna i en sådan situation att de betalar skatter in natura, eftersom de inte brukar ägna sig åt jordbruk. De skatteregler som används för rollpersoner är ytterst generella och enbart konstruerade för att vara lätta att använda i spel. De verkliga skattereglerna i förindustriella samhällen var betydligt mer varierade och komplicerade.

Skatt	**Belopp**
Mantalspenning	8 gm/år
Förmögenhets-skatt	3%/år om förmögenheten är minst 10.000 gm
Inkomstskatt	10%/år om årsinkomsten är minst 350 gm

I sagovärlden händer det ibland att djärva och företagsamma äventyrare erövrar skatter från monster av olika slag. Sådana aktioner brukar ofta leda till strider och förödelse. De flesta härskare har ingenting att invända mot att monster som förhärjar deras landområden förgörs, men härskarna och områdets invånarna tycker helt naturligt illa om förödelse. Därför har det utvecklats en praxis att 15–25% av de skatter som har erövrats från monster tillfaller den person som härskar över området, den s.k. *monstergälden*. Dessa pengar används för att reparera de skador monstren har förorsakat.

Skatt drivs in av fogden som har stora maktbefogenheter. Han kan inspektera rollpersonernas hem och deras arbetsplatser. Om det visar sig att rollpersonerna ägnar sig åt skattefusk kan de kastas i fängelse tills deras skatteskulder är betalade.

Sjukvårdskostnader

Rollpersoner kan hamna i situationen att de är svårt skadade och inte själva kan ordna sin sjukvård. Det finns inga sjukhus, utan rollpersonerna måste ordna egen bostad. Sedan kan de hyra magiker eller sjukvårdspersonal för att sköta deras skador.

Vara/Tjänst	**Kostnader**
Läkare	50 sm/dag
HELA	200 sm/effektgrad
Läkedroger	enligt prislistan

SAMHÄLLSKLASSER

Ett förindustriellt samhälle har en strikt uppdelning av medborgarna i olika samhällsklasser, stånd. Varje stånd har sina särskilda sysslor, rättigheter och skyldigheter. Ofta berörs de olika stånden olika av lagarna. Följande stånd brukar vara de viktigaste:

Egendomslösa och barbarer

De egendomslösa är samhällets bottenskikt. De livnär sig på att vara dagsverkare, livegna, soldater eller andra enkla yrken. De har praktiskt taget inga rättigheter, oavsett om de bor i städer eller på landsbygden. De styrande i samhället bryr sig föga om de egendomslösas intressen eller krav. De egendomslösa tycker därför ofta mycket illa om överheten. Nybyggarbosättningar i vildmarken är oftast befolkade av egendomslösa som har försökt skapa sig en egen framtid.

Barbarer lever i primitiva stamsamhällen i vildmarken. De saknar social organisation, bortsett från att hövdingen och medicinmännen räknas förmer än andra. De är fattiga och har enkel utrustning. Barbarer utgörs vanligen av svartfolk, vargmän, kattmän och människor.

Skattebönder

Skattebönderna äger själva sina gårdar. De är

ofta mäktiga i landsbygdsområden där adeln är svag. Skattebönder är många gånger välbeställda, även om de inte har särskilt stora kontanta tillgångar. Deras pengar är investerade i gården och dess utrustning. Härskarna är ofta väl medvetna om hur viktiga skattebönderna är för en säker livsmedelsförsörjning. Skatten från skattebönderna är dessutom oftast härskarnas viktigaste inkomstkälla.

Borgare

Borgarna är städernas hantverkare och köpmän, alltifrån bagaren som står i sin bod till den rike köpmannen i sitt palats. De dominerar städernas styresorgan. För att bli borgare måste man driva någon form av affärsverksamhet inom stadens hank och stör. Borgarna och adeln är ofta i motsatsställning. Kungen söker ofta borgarna stöd när han träter med högadeln. Stora städer står oftast självständiga mot adeln och är direkt underställda kungen.

Adeln eller frälset

Adeln är befriad från skatt, eller besitter andra särskilda förmåner gentemot samhället i övrigt. I gengäld ska varje adelsman sätta upp en truppstyrka som ska stå till kungens förfogande i samband med krig. Adelsmännen äger stora gods, kallade förläningar, som de har fått av kungen. Jordegendomarna ska försörja dem och deras truppstyrkor. I sina förläningar styr adelsmännen, men de står alltid under en viss övervakning från kungen. Adelsmännen behåller en viss del av de skatter som betalas av de skattskyldiga i förläningen och sänder resten till kungen. Alla adelsmän är dock inte godsägare. Endast de äldste sonen eller dottern ärver förläningen. De övriga ättlingarna försörjer sig ofta på att vara yrkesmilitärer eller äventyrare.

Adelsskap finns i flera grader. Rollpersonerna som är riddare tillhör den lägsta graden av adel. Över dem står baroner, grevar och hertigar. Det är endast en kung, eller en annan monark, som kan utdela adelsprivilegier till någon. Det är fullt möjligt att spelares rollpersoner kan belönas för insatser för kung och fosterland genom att adlas. Detta är dock sällsynt, särskilt när det gäller rollpersoner som härstammar från det egendomslösa ståndet.

I länder där de högre adelsmännen kan samla ihop stora förläningar är de ofta mycket mäktiga. Men i många riken har kungen noggrant sett till att ingen adelsman har blivit så rik och mäktig att kungens ställning kan hotas.

Sociala klasser i spelet

Det flesta rollpersoner kommer från det egendomslösa ståndet. Tjuvar, stråtrövare, pirater och jägare härstammar normalt från samhällets botten. De är fattiga och äventyrandet är för dem enda chansen att kunna få ett bättre liv. Köpmännen är oftast borgare och riddarna tillhör lågadeln, oftast utan chans att ärva fädernegodset. Krigare, trollkarlar och munkar kan komma ur alla samhällsskick, men är oftast borgare eftersom det krävs ett startkapital av pengar eller kunskap för att ge sig in i dessa yrken. Men även fattiga personer kan med intelligens och stridsduglighet skapa sig en framtid här.

Sociala klasser bland icke-mänskliga raser

Det som har skrivits här ovan gäller främst människor, som är den viktigaste av de intelligenta raserna i en sagovärld. De andra raserna har många gånger samhällen som är mycket annorlunda.

HALVLÄNGDSMÄN, ANKOR OCH MINOTAURER Dessa raser är fåtaliga och lever inne i den mänskliga kulturen, även om de i vissa områden kan vara dominerande. De följer i stort sett beskrivningen ovan, men de är begränsade till vissa klasser. Minotaurerna hör praktiskt taget alltid till de egendomslösa. Ankor är antingen egendomslösa eller borgare. Halvlängdsmännen lever mest som skattebönder, men många har flyttat till städerna där de är borgare eller egendomslösa. Det händer praktiskt taget aldrig att någon från dessa raser blir adelsman.

ÄLVFOLK OCH KENTAURER Dessa raser lever i harmoniska grupper eller samhällen i vildmarken. Dessa samhällen saknar i stort sett sociala skrankor och är mycket jämlika. Rasernas sinne skiljer sig så mycket från människorna att deras samhällen blir helt annorlunda än våra. Många älvfolksvarelser lever eremitliv.

DVÄRGAR Dvärgarnas samhällen liknar mycket människornas, men det finns inga bönder. Dvärgarna lever uteslutande på handel och hantverk. De har egna stater, där det finns egen-

domslösa, borgare och adel. Eftersom dvärgarna är en minoritet och ofta inte särskilt omtyckta av andra raser sluter de sig samman och tar hand om varandra på ett bättre sätt än människorna gör.

SVARTFOLK OCH ANDRA PRIMITIVA RASER Dessa lever i stammar eller familjegrupper i vildmarken, utan någon särskilt samhällsorganisation. De individer från dessa varelser som väljer att slå sig ner i människodominerade områden har oftast i samma situation som minotaurerna.

Könsroller

I den verkliga forntiden var kvinnan oftast klart diskriminerad i samhället. Men det är roligare för kvinnliga spelare om spelledaren skapar en fantasivärld där det råder jämlikhet mellan könen, och där varelser inte är handikappade på grund av sitt kön. I vilket fall som helst råder det inga hinder för kvinnliga rollpersoner att välja bland alla de yrken som är tillgängliga för hennes ras.

FLYTTNING LÅNGA STRÄCKOR

I sagovärldarna förflyttar man sig normalt långsamt och mödosamt med primitiva metoder i ett landskap som saknar goda vägar eller ordnade förbindelser. Nedanstående tabell visar hur långt man kommer på en dag under normala förhållanden.

Normal dagsmarsch (km under ca åtta timmar)

Terräng	*Smyga*	*Gång Skidor*	*Ritt*	*Kärra Släde*	*Segelbåt*	*Kanot*
Väg	–	35	45	30	–	–
Öppen terräng	15	30	35	5	–	–
Öppen skog	12	25	20	–	–	–
Tät skog[1]	7	15	7	–	–	–
Kullar[1]	9	18	20	–	–	–
Berg[1]	5	10	–	–	–	–
Träsk	5	10	5	–	–	30
Flod	–	–	–	–	30[2]	50[2]
Öppet vatten	–	–	–	–	50	50
Stig[3]	+5	+10	+10	–	–	–

[1] I denna terräng får man bonus av att färdas på en stig.

[2] Modifiera för strömhastigheten ±1–20 km per dagsmarsch, beroende på färdriktning och vattendragets karaktär.

[3] En stig underlättar framkomligheten i vissa svåra typer av terräng genom att den är banad och fri från undervegetation och andra hindrande företeelser. Man får stigens bonus endast under förutsättning att man går på den. Tänk på att en stig inte nödvändigtvis följer den rakaste vägen mellan två punkter.

Raster är inräknade i denna tabell. Smyga innebär att man förflyttar sig samtidigt som man anstränger sig för att förbli dold.

Om man har förflyttat sig med ritt, kärra, segelbåt eller kanot måste man slå ett färdighetsslag för motsvarande färdighet. I segelbåt eller kanot behöver endast styrman slå. När man kör en kärra behöver endast kusken slå. Ett misslyckande innebär att den sträcka man färdas under dagen minskas med 10%. Detta är ett försök att visa att erfarna och skickliga personer kan utnyttja sina fordon mer effektivt under förflyttningarna.

Innan det fanns kompass, fyrar och säkra sjökort brukade man segla längs kusterna och landa sjöfarkosterna på nätterna. Den styrman som är djärv nog att färdas på natten måste slå ett färdighetsslag varje timme för att undvika att

gå på grund eller råka ut för någon annan olycka. (Detta gäller inte färd över oceaner eller andra vida vatten.) Han måste på samma sätt slå färdighetsslag i alla situationer med hård vind.

Dåligt väder (regn, hård blåst, kyla, hetta och snö) minskar dagsmarschen med 25%. Uruselt väder (slagregn, snöstorm, gyttja, ökenhetta och djupt snötäcke) minskar dagsmarschen med 50%. Vissa minskningar kan upphävas av korrekt utrustning. T.ex. är snö inget hinder om man åker skidor, och kameler är opåverkade av hetta. SL får låta sig styras av sunt förnuft i sådana bedömningar.

När man färdas i vildmarken måste man ha tillgång till mat och vatten. Varje dag förbrukar en vanlig rollperson 1/2 BEP mat och 1/2 BEP vatten. Storvuxna varelser som kentaurer, minotaurer och resar förbrukar dubbelt så mycket.

Oftast tar man med sig mat, men man kan också ordna den på vägen, t.ex. genom att använda färdigheterna Botanik, Jakt och Fiske, eller genom att köpa den på gårdar man kommer till. SL måste dock tänka på att jakt och fiske inte går att utföra överallt. Det finns ödemarker, t.ex. öknar och tundror, där växt- och djurliv är extremt sällsynt. Effekten av svält är att STY och SMI minskas med 1 och dagsmarschens längd minskas med 10% för varannan dag man svälter. När en av dessa tre faktorer når noll blir man så utmattad av hunger att man inte längre kan röra sig, och när STY och SMI når noll dör man av umbärandena. Man återhämtar minskningen av STY och SMI i en takt av 1 per dag och dagsmarschen med 10% per dag när man återgår till normal kost.

Även transportdjur behöver ordentligt kosthåll. Ett transportdjur förbrukar 1 BEP havre om dagen. Gräs är inte tillräckligt näringsrikt för att ett djur ska klara ansträngande färder. Även djuret följer samma svältregler som en rollperson. En elefant behöver 100 BEP mat per dag, men lyckligtvis klarar den sig på enbart lövskogsvegetation. Den äter under 2 timmar varje dag.

Vattenförsörjningen är ännu viktigare. Normalt finns det tillräckligt med drickbart vatten i naturen, men i vissa terrängtyper är det inte tillgängligt, t.ex. öknar och till havs. Där måste rollpersonerna bära med sig vatten till sig själva och till sina transportdjur. Djur förbrukar 2 BEP vatten per dag. Om temperaturen är 25–35 C fördubblas vattenbehovet, och om den är 36–40 C triplas det. Denna ökning gäller inte kameler. Vid högre temperaturer än så brukar den erfarne resenären avstå från att färdas. Effekterna av av vattenbrist är förödande. Efter ett dygn utan vatten halveras STY, SMI och förflyttningsförmågan. Efter två dagar utan vatten är man oförmögen att röra sig, och efter fyra dagar utan vatten dör man. Till havs kan man lösa vattenproblemet genom att använda besvärjelsen RENA som gör havsvatten drickbart.

Resor

Rollpersonerna kan ofta hamna i den situationen att de ska resa i ett organiserat sällskap, t.ex. i en karavan eller på ett skepp. Karavaner kostar 1 sm per person och dag. Priset är hälften så mycket för stridsmän som är redo att hjälpa till att försvara karavanen i händelse av angrepp. Rollpersonerna måste ta med sig sin egen mat, dryck och lägerutrustning.

Sjöresor kostar 1,5 gånger de normala levnadsomkostnaderna (se nedan). Rollpersonerna behöver inte ta med sig egen mat och dryck.

Tullar

Tullar förekommer vid broar och vid stadsportar och i hamnar. Brotullar ska täcka kostnaden för att bygga och driva bron. Stads- och hamntullar ska täcka driften av marknadsplatser, hamnen och andra driftkostnader för den service man utnyttjar.

En typisk brotull är 1 km per person, per riddjur, och per axel på det fordon man kör över bron.

Stadstull tas ut av handelsmän och bönder som inte är bosatta i staden men som ska sälja sina varor där. Den är oftast 1 sm per fora med varor.

Hamntullen brukar vara 1% av skeppslastens värde. Olastade skepp för betala 50 sm. Småbåtar brukar inte behöva betala något alls.

VAKTER, TJUVAR OCH ANDRA SLP

Under ett äventyrligt liv finns det stor chans att rollpersonerna råkar i krakel med lagens långa

arm i form av stadsvakter, soldater och livvakter, eller med undre världens medlemmar. Detta avsnitt visar typiska sådana personer av olika skicklighet och rang. Om SL har bråttom kan han helt enkelt använda dem direkt. Om han har gott om tid kan han använda dem som grund för att konstruera individualiserade SLP. De multiplar som används när man beräknar färdighetsvärdena är baserade tabellen Stridserfarenhet på sidan 4 i Monsterboken.

MENIG STADSVAKT ELLER SOLDAT

STY 13	SB 0	1 Närstridsvapen 10 (0,8xSMI)
STO 12	KP 12	Sköld 10 (0,8xSMI)
FYS 12		1 Projektilvapen 10 (0,8xSMI)
SMI 13		Stadskännedom 13 (1,4xINT)
INT 9		Finna Dolda Ting 7 (0,8xINT)
PSY 11		Upptäcka Fara 9 (0,8xPSY)
KAR 10		
Mutfaktor 3+1T4		

PATRULLCHEF/UNDERBEFÄL

STY 14	SB 0	1 Närstridsvapen 18 (1,4xSMI)
STO 12	KP 13	Sköld 18 (1,4xSMI)
FYS 14		1 Projektilvapen 18 (1,4xSMI)
SMI 13		Stadskännedom 17 (1,4xINT)
INT 12		Finna Dolda Ting 17 (1,4xINT)
PSY 12		Upptäcka Fara 17 (1,4xPSY)
KAR 12		Taktik 10 (0,8xINT)
Mutfaktor 7+1T4		Övertala 10 (0,8xKAR)

OFFICER

STY 14	SB 0	2 Närstridsvapen 17 (1,4xSMI)
STO 12	KP 12	Sköld 17 (1,4xSMI)
FYS 12		1 Projektilvapen 17 (1,4xSMI)
SMI 12		Stadskännedom 20 (1,4xINT)
INT 14		Finna Dolda Ting 20 (1,4xINT)
PSY 13		Upptäcka Fara 18 (1,4xSMI)
KAR 13		Taktik 20 (1,4xINT)
Mutfaktor 15+1T4		Övertala 13 (1,0xKAR)

LIVVAKT

STY 16	SB 0	Slagsmål 13 (0,8xSMI)
STO 12	KP 13	1 Närstridsvapen 13 (0,8xSMI)
FYS 14		1 Avståndsvapen 13 (0,8xSMI)
SMI 16		Sköld 13 (0,8xSMI)
INT 9		Upptäcka Fara 15 (1,4xPSY)
PSY 11		Finna Dolda Ting 13 (1,4xINT)
KAR 10		Lyssna 13 (1,4xINT)
Mutfaktor 17+1T4		

SHERIFF

STY 14	SB 0	Slagsmål 17 (1,4xSMI)
STO 12	KP 14	1 Närstridsvapen 17 (1,4xSMI)
FYS 16		1 Avståndsvapen 10 (0,8xSMI)
SMI 12		Sköld 17 (1,4xSMI)
INT 13		Upptäcka Fara 18 (1,4xPSY)
PSY 13		Rida 17 (1,4xSMI)
KAR 12		Övertala 10 (0,8xKAR)
Mutfaktor 18+1T4		

VANLIG TJUV

STY 9	SB 0	Hantera Fällor 13 (0,8xSMI)
STO 11	KP 11	Dolk 13 (0,8xSMI)
FYS 11		Stadskännedom 15 (1,4xINT)
SMI 16		Klättra 13 (0,8xSMI)
INT 11		Smyga 13 (0,8xSMI)
PSY 10		Undre Världen 15 (1,4xINT)
KAR 13		Bluff 10 (0,8xKAR)
Mutfaktor 3+1T4		Teckenspråk 4
		Upptäcka Fara 14 (1,4xPSY)
		Se Dolda Ting 15 (1,4xINT)

BUSE

STY 15	SB 0	Slagsmål 14 (1,4xSMI)
STO 13	KP 14	1 Närstridsvapen 14 (1,4xSMI)
FYS 15		Undre Världen 6 (0,8xINT)
SMI 10		Stadskännedom 11 (1,4xINT)
INT 8		
PSY 8		
KAR 8		
Mutfaktor 1T4		

UTKASTARE

STY 18	SB 1T4	Slagsmål 18 (1,4xSMI)
STO 18	KP 16	Judo 18 (1,4xSMI)
FYS 14		Stadskännedom 8 (0,8xSMI)
SMI 13		Övertala 14 (1,4xKAR)
INT 10		Upptäcka Fara 14 (1,4xPSY)
PSY 10		
KAR 10		
Mutfaktor 12+1T4		

KVINNA I NÖD (tuff)

STY 9	SB 0	Slagsmål 16 (1,0xSMI)
STO 8	KP 10	Judo 16 (1,0xSMI)
FYS 12		Övertala 14 (1,0xKAR)
SMI 16		Bluff 14 (1,0xKAR)
INT 14		Upptäcka Fara 17 (1,4xPSY)
PSY 12		
KAR 14		

KVINNA I NÖD (våp)

STY 7	SB 0	Övertala 17 (1,0xKAR)
STO 7	KP 9	Inga övriga användbara färdigheter
FYS 11		
SMI 10		
INT 7		
PSY 8		
KAR 17		

REAKTIONSTABELL

För det mesta kan spelledaren avgöra hur SLP ställer sig till rollpersoner ge att se till spelsituationen. T.ex. är en köpman alltid vänligt inställd till tänkbara kunder och fientligt inställd till tjuvar. Det finns dock lägen där det kan vara svårt att bedöma och det kan vara lämpligt att låta slumpen spela en roll. Slå då 1T20 för SLPn. Om någon eller några rollpersoner är inblandade, så ska SL addera deras bästa KAR-grupp till tärningsslaget.

1T20	Reaktion
1–3	Fientlig eller starkt avvisande. SLPn reagerar mycket negativt.
4–8	Ogillande eller misstänksamhet. SLPn är illa berörd, misstänksam och beter sig avvisande.
8–16	Neutral reaktion. SLPn har de känslor han normalt har inför främlingar.
17–19	Positiv reaktion. SLPn känner sig tillfreds och säker. Han behandlar rollpersonerna väl och uppför sig mycket trevligt.
20+	Vänskaplig och förtrolig. SLPn känner förtroende för rollpersonerna och vill gärna lära känna dem bättre.

DÖRRAR OCH LÅS

I många äventyr ställs rollpersonerna ofta inför problemet att forcera låsta eller reglade dörrar. Det finns ett otal lösningar på hur detta ska hanteras med spelregler. Den klassiska idén är man man försöker slå in dörren med hjälp av sin kroppstyngd. Envar som har försökt slå upp en vanlig svensk dörr på detta sätt har lärt sig att det normalt endast resulterar i en ömmande skuldra. Lås och regler är helt enkelt för robusta för att ge vika. Det som står i grundreglerna, att man försöker övervinna dörrens svårighetsgrad med sin egen STO passar endast för olåsta dörrar som är gistna och har slagit sig. En lås eller en regel är konstruerad för att motstå den typen av våld.

Om man ska forcera en dörr med våld finns det två metoder som är lätta att använda. Antingen kan man hugga sönder dörren eller slå in den med en murbräcka. En dörr har precis som en levande varelse KP. Det sträcker sig från 10 KP för en tunn garderobsdörr till 200 KP för en tjock port av järnbeslagen ek. Om man vill hugga sönder dörren måste man använda en yxa av något slag. (Om SL tillåter kan man i vissa fall bryta upp dörren med en kofot, vilket ger 1T6 i skada per SR. Målet är att slita låset ur dörren.) Yxan tillfogar dörren sin normala skada. Om dörren är helt av metall är yxan av naturliga skäl helt verkningslös.

En murbräcka tillverkas lämpligen av en trästock. Den attackerar dörren och dess lås eller regel genom att försöka slå låset ur dörren eller genom att knäcka regeln. För enkelhetens skull räknar man det som en attack på dörren. Den tillfogar dörren 1T6 plus den sammanlagda SB hos alla som hanterar murbräckan vid varje "attack". Varelser som har 30 eller mer i STY kan försöka slå upp dörren med skuldran. En sådan varelse tillfogar dörren lika mycket i skada vid varje försök som varelsen har i SB. Sålunda kan mycket starka varelser, som vampyrer eller drakormar, slå in dörrar utan hjälpmedel.

Lås kan man ta itu med på två sätt. Man kan dyrka upp dem, vilket beskrivs vid tjuvfärdigheten Låsdyrkning, eller man kan slå sönder dem. Det sistnämnda kräver att låsdelarna sitter på ett sådant sätt att det är möjligt att utöva fysiskt våld mot dem. Den mängd KP ett lås har varierar från 10 KP hos ett billigt hänglås av brons till 200 KP hos ett robust mithrillås. För att kunna skada ett lås måste man ha tillgång till rätt verktyg: hammare eller slägga och bräckjärn. Låset tillfogas då vapnets normala skada vid varje försök.

Alla försök att forcera dörrar och lås med våld förorsakar helt naturligt oväsen. Det är stor risk att vakter eller förbipasserande uppmärksammar bullret och beslutar sig för att undersöka vad som händer. SL måste ta hänsyn till detta i samband med sådana aktiviteter från spelarnas sida.

TIPS TILL EN VILLRÅDIG SPELLEDARE

Det är inte alltid så lätt att vara spelledare. Man

sitter med ett tjockt häfte spelregler och försöker använda dem för att skapa intressanta och omväxlande äventyr. Många gånger torkar inspirationens källor och spelarna får nöja sig med att vandra runt i ett underjordiskt grottsystem, slå ihjäl slemma monster och ta deras skatter. Detta var väldigt vanligt förekommande i de tidiga rollspelen från mitten av sjuttiotalet, men hobbyn har nu förhoppningsvis utvecklats till något mer spännande och omväxlande.

Intrig

Ett bra äventyr bjuder på mycket mer än bara strider och skatter. Det ska vara spännande, tvinga spelarna till att använda fantasi och skicklighet istället för vapen, och ge chans till rollspel som förvandlar rollpersonerna från att enbart vara en samling siffror på rollformuläret till att bli en fullödig varelse som spelas med liv och dramatik av dess ägare.

Äventyret ska ha vissa grundläggande beståndsdelar som gör det intressant och spännande för spelarna. Den första är en sammanhängande intrig. Det räcker inte med att stapla ett antal spännande händelser på varandra. De måste ha ett klart samband som spelarna kan märka, så att de upplever att deras handlingar spelar någon roll. Om man tittar på en bra film eller läser en bra bok märker man att författaren har skapat en sammanhängande intrig som gör att man vill fortsätta och ta reda på vad som kommer att ske längre fram. Detsamma gäller i ett rollspelsäventyr.

Nästa viktiga punkt är att spelarna ska vara i en beslutssituation. Alltför vanligt är det att spelarnas rollpersoner samarbetar med en mäktig SLP, så mäktig att denne egentligen borde föra befälet. Detta är inte bra. Spelarna kommer då att vända sig till SL och fråga "Vad tycker Hugo SLP att vi ska göra?" Det är inte heller bra om spelarna drivs fram av äventyrets intrig och i varje valsituation bara har ett rimligt alternativ. Tyvärr förutsätter många intriger att spelarna är tvungna att gå den utstakade stigen från punkt A till punkt B i handlingen. Man måste placera spelarna i ett sådant läge att det är fullständigt uppenbart att de själva måste fatta de svåra och viktiga beslut som krävs för att lösa sina problem.

Den tredje väsentliga detaljen är balans. Spelarna måste själva kunna lösa sina problem, men problemen får inte vara för lätta eller för svåra. Det är en fråga om hur svår utmaning spelarna möter. Varje SL måste söka efter "lagom". Det är inte lätt att hitta det. Ibland kommer du att misslyckas. Men det gäller alltid att försöka. Det är inte särskilt roligt för spelarna att inse att de klarar problemen utan risker, eller, lika illa, att de inte har en chans att överleva. Detta ska dock inte hindra dig från att låta spelarna stryka med på grund av ren dumhet. Du ska inte heller bli orolig om spelarna upptäcker en oväntad och enkel lösning, som du inte har tänkt på. Låt dem då ha nöjet av att känna sig mycket smarta.

Nu uppstår givetvis frågan "Men hur ska jag komma på en bra intrig?" Det bästa tillvägagångssättet är vara bekant med fantasylitteraturen. Läs både bra och dåliga böcker! Tyvärr är det ett visst handikapp att inte kunna engelska eftersom den mesta litteraturen är på det språket. Endast några få titlar har blivit översatta till svenska. Men man kan hitta uppslag till äventyr i andra källor: deckarromaner, serietidningar, science fiction och mycket annat. Till och med något så skämtsamt som Asterix och Obelix äventyr kan omvandlas till fantasy-äventyr för Drakar & Demoner. Experimentera sedan. Övning kommer att ge dig färdighet. Så länge du inte slår dig ner med vissa standardintriger kommer dina spelare att få möta nya och intressanta händelser.

En intrig bör ha vissa beståndsdelar. Om man ser på en spännande film upptäcker man att den fungerar som en berg-och-dalbana. Den börjar ofta med en hisnande utförslöpa som kastar äventyrarna rätt in i handlingen. Därefter följer ett antal mindre upp- och nedförsbackar som hela tiden stegrar sig mot den sista och brantaste backen, den stora upplösningen på äventyret. Stjärnornas Krig inleds med ett spännande avsnitt när Darth Vader tillfångatar prinsessan Leia, och de två robotarna flyr till Tatooine. Därefter kommer ett lugnt avsnitt när man lär känna Luke Skywalker och hans bakgrund. I filmen varvas sedan snabba och spännande avsnitt med lugna när huvudrollsinnehavarna vilar och diskuterar. Gradvis byggs spänningen upp mot klimax: attacken på Dödsstjärnan. Sedan följer ett avsnitt som får åskådarna att lugna sig: medaljutdelningen

Den vanligaste inledningen på ett rollspelsäventyr är att spelarna blir anställda av någon för att utföra ett uppdrag. Den blir rätt sliten efter ett par gånger, och det kan vara kul för spelarna om de kommer in i äventyret på ett annorlunda sätt. De kan bli vittnen till ett brott, och kanske jagas av brottslingarna (som R2D2 och C3PO, vilka försöker undkomma Darth Vaders soldater), de kan oskyldigt anklagas för brott och tvingas att bevisa sin oskuld, och de kan oavsiktligt hitta en ledtråd (som när Luke får se R2D2s filmsnutt med prinsessan Leia, som ber om hjälp). Många andra idéer existerar. Det är bara att låta fantasin spela.

Efter inledningen sker en uppvärmning. Spelarna möter en eller flera spännande händelser. De behöver inte nödvändigtvis ha med intrigen att göra. Det kan vara en utmaning att låta spelarna råka ut för händelser som inte synbarligen har med äventyrets huvudhandling att göra, men, om spelarna är uppmärksamma, visar sig innehålla nyttiga ledtrådar. Var bara noggrann med att stoppa lugna avsnitt, så att spelarna får en chans att koppla av och tänka efter. Under uppvärmningen byggs spänningen upp inför nästa del: klimax.

Upplösningen ska brukar innebära äventyrets avslutning. Här sker de konfrontationer som innebär att spelarnas problem löses eller att problemen förintar spelarna. Klimax bör vara omfattande och rymma mycket spänning, osäkerhet, action och klurigheter.

Efter upplösningen ska de överlevande personerna lämpligen få en chans att varva ner. Rollpersonerna bör kunna ta sig till någon form av trygghet för att kunna se över sin situation och få ett grepp om hur väl de har lyckats eller hur illa de har misslyckats.

SLP

I ett äventyr krävs det ofta olika typer av SLP. Många är helt ointressanta (stadsvakter, bönder och andra statister). Men äventyren innehåller ofta viktiga SLP som driver äventyret framåt (skurkar, uppdragsgivare och andra). Inom fantasylitteraturen finns vissa klichéer som kan vara användbara när man ska konstruera dessa SLP. Spelarna kommer då att känna sig mer hemmastadda och säkra på vem de har med att göra. Dessa klichéer är främst manspersoner, vilket beror på gångna tiders könsroller. En modern spelledare bör se till att det lika gärna kan röra sig om kvinnor som om män.

MUSKELBYGGAREN

Exempel: Conan, Fafhrd (Lankhmar), Lille John (Robin Hood). Denna person är en stor och tuff stridsmaskin. Han är rätt smart (det krävs för att kunna överleva), men har en tendens att tänka i våldstermer. Muskelbyggaren har hög STY, FYS och SMI, många strids- och vildmarksfärdigheter, men inte mycket annat.

DEN ÄDLE RIDDAREN

Exempel: Sir Lancelot (Arthur-legenderna), Aragorn (Tolkien), Jandar (Callisto-serien), John Carter (krigsherre av Mars), Wilfrid av Ivanhoe (Ivanhoe), Etienne Navarre (Ladyhawke). Detta är en rättrådig och vis kämpe. Han är duglig i strid, och har ett gott och intelligent sinne, väl skolat i Lärdomsfärdigheter. Han är ofta en person med hög karisma och god förmåga att ta och föra befäl. Den Ädle Riddaren har god STY, INT och KAR, strids-, vildmarks- och kommunikationsfärdigheter. Den Ädle Riddaren slåss nästan uteslutande med bredsvärd eller slagsvärd.

DEN GAMLE VISE

Exempel: Gandalf (Tolkien), Sheelba (Lankhmar), Obi-wan Kenobi (science fiction-varianten), Merlin (Arthur-legenderna), Humphrey (Xanth). Den Gamle Vise är kunnig, och ofta en skicklig magiker. Han står till tjänst med råd och dåd, men undviker själv strid. Ibland lever han som eremit någonstans i obygden, och man måste söka upp honom. Den Vise har alltid hög INT, men är ofta fysiskt skröplig. Han besitter en mängd lärdomsfärdigheter och ibland magi, men i övrigt är han måttligt skicklig. Ibland är han dock förbluffande skicklig på att slåss med vissa tekniker.

DEN SMIDIGE TJUVEN

Exempel: Gråkatt (Lankhmar), Silk (Belgariad), Philip Musen (Ladyhawke). Denne är en mästare när det gäller list, förställning och bedrägeri. Han undviker att slåss så länge det går, men är skicklig på detta också, även om han föredrar lätta vapen. Tjuvens specialitet är kommunika-

tions- och tjuvfärdigheter. Han har hög INT och mycket hög SMI. STY och FYS brukar vara tämligen normala.

HETSPORREN

Exempel: Boromir (Tolkien), Lelldorin (Belgariad). Denne är ofta en ung person som låter känslorna ta överhanden och sålunda handlar oförsiktigt. Detta kan ställa till med en hel del problem för spelarna, som kanske förväntar sig förnuftigt beteende av alla sina SLP-kamrater. Det kan vara olika saker som får hetsporren att tappa kontrollen över sina känslor: kärlek, girighet, rädsla, överdriven hederskänsla. En hetsporre brukar ha låg INT och dåliga kommunikationsfärdigheter.

VETERANEN

Exempel: Imrahil (Tolkien), Lukor (Callisto-serien), Cedric (Ivanhoe). En veteran har börjat åldras. Fysiskt är han inte längre i topptrim, men detta kompenseras av hans stora erfarenhet. Hans STY, FYS och SMI behöver inte vara särskilda goda, men han har höga färdighetsvärden, oavsett vad han ägnar sig åt. En veteran är ofta en utmärkt rådgivare.

ROVRIDDAREN

Exempel: Darth Vader (science fictionvarianten), Feanors sju söner (Silmarillion), den Svarte Riddaren i Arthur-legenderna, Front du Boef och Gilbert (Ivanhoe), Guy de Guisborne (Robin Hood). Rovriddaren är en ädling som har valt skurkens bana. Han är girig och eftertraktar ofta en fager mö. Rovriddaren har god INT och hög STY eller SMI, och är mycket skicklig i kommunikations- och stridsfärdigheter. Han brukar betrakta hederlighet och barmhärtighet som tecken på mjäkighet. Han är en värdig motståndare till den gode hjälten.

DEN ÄDLE RÖVAREN

Exempel: Robin Hood, Per Stigman, Turin Turambar och Barahir (Silmarillion). Detta är en sympatisk och egentligen god person, som har tvingats till brottets bana av de onda makthavarna. Han kämpar ofta för småfolkets väl på olika sätt. Den Ädle Rövaren håller till i vildmarken med sina män, vilket ger honom god färdighetsvärden för vildmarks-, tjuv- och vissa stridsfärdigheter. Bågen är traditionellt den Ädle Rövarens favoritvapen. Han har alltid hög SMI, FYS och INT.

VÅPET

Exempel: Willie (Indiana Jones och de fördömdas tempel), Dejah Thoris (John Carter-böckerna), Jane (Tarzan), Darloona (Callistoserien). Detta är en kvinna vars enda prestationer brukar vara att hamna i trassel, varefter hon måste undsättas av den manlige huvudrollsinnehavaren. Våpet utmärks av mycket hög KAR, måttlig till låg INT, och avsaknad av användbara färdigheter.

DEN DUGLIGA KVINNAN

Exempel: Marion (Jakten på den försvunna skatten), Polgara (Belgariad), Eowyn (Tolkien), Valeria (Conan), prinsessan Leia (science fictionvarianten). Den dugliga kvinnan är skicklig sin specialitet, och har ofta en förbluffande förmåga att ta ner männen i sin omgivning på jorden. (Se bara på Leia i Stjärnornas Krig I.) Den dugliga kvinnan har god INT och SMI. Hon har också mycket höga värden i sina specialämnen.

Om man studerar dessa heroiska klichéer i litteraturen och på filmduken kan man se att de alla har vissa svagheter eller egenheter som påverkar deras handlingar, och som gör att de inte alltid handlar på ett sätt som verkar förnuftigt för utomstående betraktare.

Exempel: Conan kan bli nästan vettskrämd av magi. Sir Lancelots brinnande kärlek till Arthurs hustru Guinevere störtar Britannien i ett sönderslitande inbördeskrig. Robin Hood älskar att dra sina motståndare vid näsan med påhitt som är dumdristigt farliga. Etienne Navarres sinne är helt besatt av tanken på hämnd. Aragorn har en irriterande förmåga att tala om för alla och envar vem han är och förväntar sig sedan total följsamhet i sin egenskap av blivande konung av Gondor. Indiana Jones blir helt panikslagen av ormar. Polgara missar sällan en chans att komma med giftiga kommentarer till sina följeslagare. Eowyn känner sig diskriminerad som kvinna och vill visa att hon är lika duglig som en man.

När du konstruerar en viktig SLP, var då noga med att ge honom en del personliga egenheter som påverkar hans beteende. Detta gör honom mer levande och intressantare att möta för spelarna.

VÄRLDEN

En intressant och välkonstruerad värld är en underbar kuliss för äventyr och skänker liv och färg till spelledarens påhitt. Världen kan i sig innehålla viktiga element som ger både spelare och spelledare idéer för vad som kan göras.

Det är svårt att tillverka en värld ur tomma intet. Natur, historia och kultur är komplicerade ting som kräver mycket detaljuppmärksamhet. Vi rekommenderar därför varmt att du låter dig inspireras av planeten Jorden och dess natur och historia. Ta inte i för mycket heller. Du behöver inte en hel planet från början. Den enklaste lösningen är att börja med en liten kontinent och sedan bygga ut med nya delar allteftersom det behövs.

Ditt första steg när du skapar en värld är naturen. Du ska rita en översiktskarta, med all viktig terräng (bergskedjor, floder, skogar och andra viktiga komponenter) och bestämma klimat, flora och fauna. Det enklaste är att ta en del av Jorden och förvrida och förändra den en smula. På detta sätt kan du med hjälp av en atlas och ett uppslagsverk snabbt ta reda på klimat, terrängtyper, växtliv och djurliv. Modifiera detta sedan på det sätt du finner lämpligt, men försök hålla förändringarna inom rimlighetens ramar. T.ex. är det mycket underligt om man hittar palmer och krokodiler i kyligt klimat. De passar helt enkelt inte in.

Därefter ska du bestämma din världs politiska indelning. Återigen finns det vissa tumregler som kan vara bra att tänka på. Drakar & Demoner utspelar sig i världar som saknar modern teknologi. Jordbruk och transporter bedrivs normalt med primitiva metoder. Detta återspeglar sig på befolkningstätheten. Folk är koncentrerade till områden med rika jordar och goda kommunikationer, t.ex. regnrika kustslätter eller floddalar. Alla gamla stora civilisationer växte fram i sådana områden: Nilen, Eufrat & Tigris, Medelhavskusterna, och Rhendalen. Det är endast där man kan försörja befolkningen tillräckligt väl på platsen för kunna skapa ett produktionsöverskott, dvs rikedom för härskarna. I gamla tider förenades riken av vattenvägar, medan skogar och bergskedjor utgjorde naturliga gränser. Skåne hörde naturligt till Danmark, eftersom sjötransporter över Öresund var lätta att hantera. Förbindelserna mellan Skåne och Sverige gick däremot genom de täta småländska urskogarna, vilket utgjorde en naturlig gräns.

Placera därför de välutvecklade, rika och mäktiga länderna i områden med gott klimat, goda kommunikationer och rika jordar. Desto sämre ett område är med avseende på dessa tre faktorer desto mer glesbefolkat och barbariskt bör det vara.

När vi konstruerade Äventyrsspels Drakar & Demoner-värld var vi inspirerade av Europa. Altor, vår första kontinent motsvarar geografiskt ungefär västra Europa, med Medelhavet i söder och en ocean i väster. Längs kusterna i söder ligger länderna med den högsta civilisationen. I norr bor barbarer. Altors djurliv är också ungefär europeiskt.

När du ska ge dig i kast med att skapa ett lands kultur och samhälle kan du återigen få god inspiration från nationer och kulturer som har existerat i vår jords förflutna. Men du måste alltid vara beredd att göra modifikationer för fantasy-faktorer som inte har existerat på jorden, t.ex. magi och gudar som faktiskt existerar och kanske ingriper i det som sker. Var också försiktig om du låter dig inspireras av europeisk medeltid. Där fanns kristendomen och den katolska kyrkan som en tung del i politik och kultur. Men kristendomen passar sällan in i en hednisk fantasyvärld. Du måste vara beredd att genomföra de förändringar som krävs.

Många spelledare utnyttjar den medeltida feodalismen som ras för sina politiska system. Detta är visserligen ett intressant och användbart system, men det finns många andra sätt att konstruera stater. Under 400-talet f. Kr. finner man det klassiska Grekland, där den grundläggande politiska enheten var stadsstaten. Mycket litteratur har skrivits om denna tid, och en företagsam spelledare kan utnyttja detta för att konstruera stater och länder som inte liknar det vanliga feodalsamhället. Andra intressanta politiska konstruktioner finner man i både republikanska och kejserliga Rom, Bysans, det arabiska Kalifatet, 1400-talets Schweiz och renässansens Italien.

I ett politiskt system finner man att makten ofta grundar sig på tre väsentliga faktorer: pengar, militären och traditionen (ofta i form av religionen). De som kontrollerar dessa behär-

skar samhället.

Exempel: På medeltiden kontrollerades pengarna av kungen och ibland av rika köpmän, militären av feodalherrarna och traditionen av kyrkan. Dessa fyra grupper dominerade också samhällena. I det klassiska Grekland kontrollerades pengarna av köpmännen och militären av de fria medborgarna (i form av värnplikt). Den enda institution som hade någon makt när det gällde traditionen var oraklet i Delfi, men templets inflytande var svagt. Sålunda styrdes de klassiska grekiska staterna oftast av medborgarna. När sedan värnpliktsarméerna ersattes av legosoldatshärar som tjänade den som kunde betala, övergick den politiska makten till de rika eller till fältherrarna.

Följande politiska system har varit vanligt förekommande i vår värld, och kan därför lätt användas i en sagovärld. Inom parentes anges exempel ur historien. Många länder har haft en blandning av flera system, så en spelledare kan blanda flera i ett visst land. Av utrymmesskäl är förklaringar extremt kortfattade. Den som önskar veta mer kan finna information i ett vanligt bibliotek.

FEODALISM

Feodalismen är politisk och ekonomisk system, där makthavarna står i ett noga reglerat beroendeförhållande, med olika rättigheter och skyldigheter, till varandra. Baronen lyder under en greve, som i sin tur lyder under en hertig, osv. (England och Frankrike under tidig medeltid.)

MONARKI

Riket styrs av en härskare som har ärvt sin position. (Frankrike på 1400-talet.)

ARISTOKRATI

En samling mäktiga adelsätter styr landet. (Det republikanska Rom, Sverige under vikingatiden.)

PLUTOKRATI

Rika köpmän besitter den politiska makten. (Medeltidens Venedig eller Genua.)

DEMOKRATI

De fria medborgarna styr staten. (Aten under Perikles.)

DIKTATUR

En person styr landet. Han har ofta gripit till makten genom våld eller intriger. (Caesars Rom. Det tidiga shogunväldet i Japan.)

TEOKRATI

De religiösa myndigheterna härskar. (Påvestaten. Iran idag.)

Erfarenheten visar att områden där olika grupper kämpar mot varandra om makten ofta är en god miljö för äventyr. Denna kamp behöver inte utkämpas med våld. Man kan tänka sig att olika handelshus strider om makten i en stad genom korruption och spionage. I sådana kaotiska politiska situationer har spelarna ofta en god chans att låta sina rollpersoner agera och skapa sig en egen maktposition. I länder med lugna och hårt reglerade samhällen har spelarna ofta mycket begränsade möjligheter att påverka sin situation. Lagar och traditioner styr starkt deras valmöjligheter.

Handel ger ofta en god orsak för äventyr. Spelarna kan se goda möjligheter att öka sin rikedom genom att satsa på handel med sällsynta varor som måste transporteras på farliga vägar. Om du planerar att använda handel i din värld måste du avgöra vilka intressanta varor som existerar, var de produceras och var de säljs. Priserna måste beräknas på ett sådant sätt att spelarnas rollpersoner blir nöjda med vinsten. I Jordens historia har följande varor varit lämpliga för äventyrlig handel: ädla metaller, ädelstenar, pälsverk och kryddor. De producerades ofta i barbariska områden och transporterades på långa och mödosamma vägar till sin marknad, de civiliserade och rika länderna där överklassen kunde unna sig att köpa dem. Ett exempel är bärnsten som utvanns i norra Tyskland och såldes i Rom, eller kryddor, som portugiserna på 1500-talet fraktade från Indien, runt Afrika, till Europa.

INDEX

D = Drakar & Demoner, grundreglerna,
E = Expertreglerna, M = Magireglerna



02-101